Lenda dos Cinco Anéis

4ª EDIÇÃO
ROLEPLAYING GAME

EDITORA NEW ORDER

12

ロクガンの地図
CM9
TS5
D5
D1
D4
CG7
F11
CG9
D3
CM10
F2
F5
D9
D10
F9
F4
F7
U2
D2
F8
U8
U9
D6
D7
CM7
F10
LD1
D8
CG20
CG4
U7
F6
U1
CM5
CG22
F1
CG5
F3
U3
TS4
I1
U6
LD3
L2
U5
L8
I4
I2
CG16
I7
L7
I5
CG24
L4
I3
I11
CM3
CG8
I8
U4
L3
I16
[CM14]
I9
CM11
E6
L5
L10
G10
CG13
E10
E9
L6
I13
E4
CG1
L9
G2
CM12
E1
E3
E7
CG12
CG18
I6
E5
E2
CM13
G3
G7
I17
LD5
G9
CG15
I15
CG11
G1
G4

LD11
CG14
E8
CG17
CM8
TS8
LD8
CM6
I14
I12
C7
C2
I10
CM1
CG10
C6
G6
TS7
C9
LD4
LD7
C10
CM4
G5
LD6
CG23
CG2
C3
CG21
C1
CG9
C5
LD2
CG3
C4
C11
C8
CG6
LD10
TS2
G8
LD9
CM2
TS1
TS6
TS3

Lenda dos Cinco Anéis RPG, 4ª Edição

Créditos da Edição Americana

Escrito por: *Shawn Carman, Robert Hobart, jim pinto & Brian Yoon*
Editado por: *Robert Hobart, Todd Rowland*
Revisores: *Eoin Burke, Jim Chatham, Mason Crawford, Daniel Dineen, Erykah Fassett, Laura Harvey, Daniel Jacobsen, John Merholtz, Jen Oney-Hooven, Todd Slites, Ralph Tropeano*
Equipe de Regras de RPG: *Dace, Mason Crawford, Aaron Rubman*
Diretor de Arte: *Todd Rowland*
Design da Capa: *David Ardila*
Design Gráfico: *David Ardila*
Layout: *Edge Studio*
Artistas: *Christopher Appel, Steve Argyle, Gonzalo Ordones Arias, Mathew S. Armstrong, Daren Bader, Drew Baker, Jason Behnke, Tom Biondolillo, Leonardo Borazio, Beet, Manuel Calderon, Mike Capprott, Paul Carrick, Miguel Coimbra, Audry Corman, Ed Cox, Edwin David, Molly Denmark, Anthony Francisco, Carl Frank, Randy Gallegos, Jason Engle, Thomas Denmark,Randy Elliot, Steve Ellis, Joachim Gmoser, Anthony Grabski, Troy Graham, Andrew Hepworth, Jeff Himmelman, Quinton Hoover, David Horne, IFS, Paul Prof Herbert, Jonathan Hunt, Llyn Hunter, Hugh Jamieson, Michael Kaluta, Michel Koch, Michael Komarck, Heather Kreiter, Amandine Labarre, Stephanie Law, April Lee, Monika Livingston, Eric Lofgren, Anson Maddocks, Slawomir Maniak, Thomas Manning, Britt Martin, David Martin, Malcolm McClinton, Patrick McEvoy, Peter Mohrbacher, William O'Connor, Glen Osterberger, Jim Pavelec, Ben Peck, Ramon Perez, Eric Polak, Mark Poole, Angga Satriohadi, Erich Schreiner, Chris Seaman, Douglas Shuler, Steve Snyder, Ron Spencer, Beth Trott, Charles Urbach, Luis Vasquez, Diana Vick, Franz Vohwinkel, Byron Wackwitz, Corene Werhane, Mario Wibisono, Matt Wilson, Jarreau Wimberly, Wackwitz & Daily*
Gerente de Produção: *David Lepore*
Gerente de Marca Sênior: *Todd Rowland*
Chefe Executivo Oficial: *John Zinser*
Playtester Chefe: *Brian Bates*
Playtesters: *Equipe 1 (Dave Smith, Patrick Chen, Aien Elmi, Jason kang, Ki Chang Kim, Roger Lian, Arthur Nguyen), Equipe 2 (Lucas Twyman, Lee Masheter, Amanda Martyn, Chad Kirby, Andrew Flynn, Lauren Murray), Time 3 (Kig LaHaise, Catherine Pickett, Bret David Hewes, Francois Martineau), Equipe 4 (Becca Hobart, Todd Stites, Will Stampley, Kevin Blake, Lewis Fleak, Daniel Briscoe), Equipe 6 (Dace, Erika Fasset, Tracy Pinkelton, Daniel Walters, Laura Harvey), Equipe 7 (Jason Shafer, Nathan Shafer, Matt Strout, Liza Strout, Joe White, Terry "Dingo" Moore, Eric Newlin), Equipe 8 (Robert Knight, Mathieu Brebouillet, Aaron Rubman, David Whitney, Richard Whitney, Stuart Biggs, Edward Reynolds, Ryan Gossens, Jean-Phillipe Landfond), Equipe 10 (Luke Martinez, Joseph Schuster, Andrew Snow, Christopher Myers, Michael Neer, Paul Siebuhr, Ryan Flynn), Equipe 11 (Cory Mills, Caitlin Mills, Molly Poole, Darren Walters, Lynne Ahlgren, Jeremy Bullens, Albert Koenig), Equipe 12 (Don Eisele, Kate Adams, Matt Ussary, Janet Bozarth, Nate Hedrick, Mike Shimek, Chester Decker), Equipe 13 (Howard Hooven, Jen Oney-Hooven, David Farmer, Scott Smith, William Hart, Gentry Trimble, Kevin Witt), Equipe 14 (Stephanie Dane, Mikael Brodu, Greg Krywusha, Bob Martin, Reginald Garth, Ryan Reese, Elliot Smorodinsky, Randy Schneider), Equipe 15 (Mason Crawford, Allen Cantrell, Julien Vallette, Kristof Parker, April Hamilton, Mark Buttler, Luis Fernando de Vasconcelos), Equipe 17 (Tom Lewis, Jamie Kipp, Gavin O'Hearn, Shawn MacLean, John Taylor)*

Agradecimentos Especiais:
Shawn agradece a todos no Prefácio, mas agradece de novo!

Brian gostaria de agradecer:

- *A meus melhores amigos, que ficaram ao meu lado e alimentaram meu amor por L5A e pelos jogos por quase dez anos. Amo vocês, caras.*
- *Minha família que sempre acreditou que eu podia fazer o que quisesse.*
- *Ao time da Quarta Edição, escritores e playtesters. Criamos algo para se orgulhar.*
- *Angela, que sempre me ouve reclamar sobre problemas esotéricos de jogo.*

Rob gostaria de agradecer:

- *A minha esposa Rebecca, que sempre acreditou que eu escreveria L5A um dia.*
- *Meu primeiro grupo de jogo —Jaime, Allen, Keith, Jason e Tim —especialmente nosso Mestre Jaime, que me apresentou a L5A lá trás em 1997.*
- *Os jogadores, escritores e Mestres do Heroes of Rokugan, por dez anos de gloriosos dramas samurais.*
- *Shawn Carman e o resto da AEG, por me dar a chance de trabalhar neste projeto.*
- *John Wick, por criar um mundo e um jogo tão incriveis para todos nós jogarmos.*

Jim gostaria de agradecer:

- *você, o leitor, por gastar o tempo de ler esta parte do livro.*

Todd gostaria de agradecer:

- *Minha esposa Kathy, que ainda se senta pacientemente enquanto falo sobre samurais mágicos.*
- *Mike Webb e os Mungbeasts que jogaram o primeiro jogo de L5A RPG que joguei lá na 1ª Edição.*
- *Todos nesta página de créditos, todos vocês foram para o alto e avante.*

Edge Studio gostaria de agradecer:

- *A Yayoi-san, por ajudar a escrever os Kanjis.*

LEGEND OF THE FIVE RINGS
and all related marks are © and ™ Alderac Entertainment Group Inc. All rights reserved.

www.l5r.com

Créditos da Edição Brasileira

Editores Chefes: Anésio Vargas Junior e Alexandre "Manjuba" Seba
Tradução: Thiago Haiachi e Heder Honorio
Revisão de Tradução: Heder Honorio e Fernando "del Angeles" Pires
Revisão Geral: Anésio Vargas Junior , Alexandre "Manjuba" Seba. Heder Honorio e Thiago Haiachi
Diagramação: Natan Tomé

Abril de 2015
Todos os direitos desta edição reservados à New Order Editora.

Rua Laureano Rosa, 131 Parte – Bairro Alcântara – São Gonçalo – RJ
Cep:24710-350
*Fone:(21)7862-2046/83*68772 (21) 9660-35115*

neworder@neworderediteora.com.br
www.neworderediteora.com.br

Em nosso site você encontrará para Download a ficha e o Mapa de Rokugan.

EDITORA NEW ORDER

Dados internacionais de catalogação na publicação
Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

L564

Lenda dos cinco anéis / Shawn Carman ... [et al.]; tradução de Thiago Haiachi, Heder Honorio. - Rio de Janeiro : New Order, 2015.
400 p., il. ; color.

Titulo original: Legend of the five rings. 4th ed.
ISBN: 978-85-68458-04-4

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". I. Carman, Shawn. II. Titulo.

CDD - 793.93
CDU - 794:792.028

Índice

Introdução
Bem-vindo a Rokugan 7

Bem-vindo ao Império Esmeralda 8
O que é um RPG? 8
Mas Por Que se Chama RPG? 9
Por Que Usar Dados? 9
O Que é Rokugan? 9
Por Que Jogar Lenda dos Cinco Anéis? 9
O Que Está Neste Livro 10

Livro do Ar
O Império Esmeralda 13

O Nascimento do Universo 13
A Queda dos Kamis 14
Pré-História do Império 14
A História de um Império 15
A Geografia de Rokugan 24
Classes Sociais e a Ordem Celestial 26
Rituais da Vida 29
Etiqueta Cotidiana 31
Visitar 32
Presentear 33
Tempo e Estações 34
Comida 35
Cabelo 35
Roupas 35
Habitações 36
Viagem 38
Homens e Mulheres 38
Religião e Filosofia 39
Karma e o Ciclo Celestial 39
Os Reinos Espirituais 40
As Três Substâncias Sagradas 41
As Virtudes do Bushidô 42
O Conceito de Decoro (On) 44
Vergonha e Desgraça 44
Seppuku 45
Política 46
Economia 47
Crime e Castigo 48
Duelos 49
Dívidas de Sangue 52
Guerra em Rokugan 52
Exércitos e Táticas 53
Cercos 53
Os Clãs Maiores de Rokugan 55
O Clã Caranguejo 56
O Clã Dragão 58
O Clã Escorpião 60
O Clã Fênix 62
O Clã Garça 64
O Clã Leão 66
O Clã Louva-a-deus 68
O Clã Unicórnio 70

Livro da Terra
Mecânicas Gerais 75

Mecânicas Básicas:
O Sistema Roll & Keep 75
Número Alvo 76
Anéis e Atributos 76
Perícias 79
Incrementos 79
Tipos de Testes 79
Expandindo os Testes de Perícia 80
A Rodada de Combate 81
Definição dos Termos 81
Sequência de Eventos 81
Ataque e Defesa 82
Ferimentos 82
Posturas 84
Ações 85
Manobras 85
Duelos de Iaijutsu 87
Imobilização 88
Efeitos Condicionais 89
Medo 90
Honra, Glória e Status 90
Honra 90
Glória 93
Status 93

Livro do Fogo
Criação de Personagem 99

Criação de Personagem Resumo Rápido 99
Criação de Personagem Expandida . . 100
O Jogo das Vinte Perguntas 100
Exemplo de Criação de Personagem . 103
Aprimorando seu Personagem 104
Os Clãs Maiores 105
O Clã Caranguejo 105
O Clã Garça 109
O Clã Dragão 112
O Clã Leão 116
O Clã Louva-a-deus 120
O Clã Fênix 123
O Clã Escorpião 126
O Clã Unicórnio 129
Perícias 133
Ênfases 133
Habilidades Mestras 133
Lista de Perícias 133
Perícias Altas 135
Perícias Bugei 139
Perícias Mercantes 143
Baixas Perícias 144
Vantagens e Desvantagens 145
Subtipos 146
Vantagens 146
Desvantagens 156
Magia e Feitiços 163
Testes de Invocação e NA's de Feitiços 163
Ações e Tempo de Conjuração 163
Afinidades e Deficiências 164
Descrições dos Feitiços 164
Feitiços Universais 164
Feitiços de Água 167
Feitiços de Ar 173
Feitiços de Fogo 179
Feitiços de Terra 186
Feitiços de Vazio 193
Equipamento 198
Armaduras 198
Armas 198
Arcos 199
Armas de Corrente 200
Armas de Haste 200
Armas de Ninjutsu 201
Armas Pesadas 202
Bastões 202
Espadas 203
Facas 204
Lanças 204
Leques de Guerra 205
Equipamento Geral 205
Roupas e Acessórios 207

Livro da Água
Mecânicas Avançadas 211

O Clã Aranha 211
Os Clãs Menores. 215
O Clã Texugo 215
O Clã Morcego 216
O Clã Javali 217
O Clã Libélula 218
O Clã Falcão 218
O Clã Raposa 219
O Clã Lebre 220
O Clã Macaco. 221
O Clã Oríole 222
O Clã Touro 223
O Clã Serpente 224
O Clã Pardal 224
O Clã Tartaruga 225
As Famílias Imperiais. 227
A Família Miya 227
A Família Otomo 227
A Família Seppun 227
A Irmandade de Shinsei 231
Escolas de Monges 231
Monge dos Quatro Templos. . . 231
Monge da Ordem dos Heróis . 232
Monge do Oratório dos Sete Trovões 232
Monge do Templo de Kaimetsu-uo 232
Monge do Templo de Osano-Wo 233
Monge dos Templos das Mil Fortunas. 233
Ronin 233
Ronin de Clã 234
Ronin Real, Opção 1 234
Ronin Real, Opção 2 234
Sistemas Opcionais 236
O Sistema de Batalha Campal . . . 236
Oportunidades Heroicas 238
Ancestrais. 241
Ancestrais da Aranha/Terras Sombrias 242
Ancestrais do Caranguejo . . . 242
Ancestrais do Dragão. 242
Ancestrais do Escorpião 243
Ancestrais da Fênix. 243
Ancestrais da Garça. 243
Ancestrais do Leão. 244
Ancestrais do Louva-a-deus 244
Ancestrais do Unicórnio 244
Meios Alternativos de Progressão de Níveis. 245
Escolas Avançadas. 245
Trilhas Alternativas 245
Escolas Avançadas dos Clãs Maiores 247
Trilhas Alternativas dos Clãs Maiores251
Trilhas Alternativas Gerais. 256
Regras Básicas de Criação 258
Katas. 259
Kihos. 261
Utilizando Kihos. 261
Kihos da Água. 262
Kihos do Ar. 263
Kihos do Fogo 264
Kihos da Terra 265
Kihos do Vazio 266
Maho. 267
Aprender Maho 267
Usar Maho. 267
Feitiços de Maho. 268
A Mácula das Terras Sombrias. 274
Viver com Mácula. 276
Ganhar Mácula — Infecção Ativa 276
Proteção Contra a Mácula 277
Efeitos da Mácula. 277
Níveis de Infecção da Mácula 277
Chamando o Poder do Jigoku. 279
Poderes e Mutações das Terras Sombrias. 279

Livro do Vazio
O Capítulo do Mestre

Mestrar uma Campanha de L5A 285
Interpretar um Samurai 285
Tipos de Campanhas 286
Magistrados 286
Legionários Imperiais 286
A Campanha nas Terras Sombrias 286
Árbitros/Regentes (Shikken) 287
Batedores/Cartógrafos Imperiais . 287
Otokodate (Bando de Irmãos) . . . 288
A Campanha Restrita 288
A Campanha de Nível 0 289
Jogos de Dois Jogadores. 289
O Sol e a Lua: Equilibrando Personagens e Campanhas 291
Aventuras e Estruturas 291
Escrevendo Sua Própria Aventura . .293
Tipos de Aventuras 293
Iniciando a Aventura 297
Estrutura de Aventuras: Ato Dois . . 298
Restrições da Trama 298
Recompensas pelo Sucesso: Pontos de Experiência 300
Construindo Histórias: As 36 Tramas Narrativas 301
Narração Asiática vs. Ocidental . . . 309
O Herói das Histórias Asiáticas . 309
Morte e o Samurai. 310
O Papel da Tragédia 310
Criando Vilões: O Preto e o Branco em Rokugan. 311
Honra, Glória, Infâmia e Status. 312
A Arte de Ser um Bom Mestre. 313
Mitos: O Mestre como Entretedor/ O Mestre como Adversário 313
Ações Têm Consequências. 314
As Regras Como Ferramentas. 314
Mudando as Regras 315
Estilos Alternativos de Jogo 315
Estilo Anime 316
Estilo Cinematográfico 317
Estilo Realismo Fatal 317
As Ferramentas do Mestre 318
Criaturas de Rokugan 318
Estatísticas de Criaturas 318
Habilidades Especiais: 319
Habilidades Especiais Padrão 319
Criaturas Naturais 320
Boi 320
Cão (Inu) 321
Cão de Guerra Unicórnio 321
Cavalo, Corcel de Guerra Utaku .322
Cavalo, Cavalo de Montaria Unicórnio 322
Cavalo, Pônei Rokugani 323
Falcão 323
Leão 323
Lobo (Ookami) 323
Monstros e Não-Humanas 324
Bruxa do Pântano 324
Fantasma (Yorei) 325
Gaki (Shozai-Gaki) 325
Goblin (Bakemono) 327
Kappa 327
Morto-Vivo Ressurgido 328
Ogro 329
Oni (Ugulu no Oni) 329
Roedor (Nezumi). 330
Tsuno (Guerreiro Tsuno) 331
Zumbi 331
Veneno 332
Veneno Gotejante 333
Mordida de Fogo. 333
Sumo da Noite 334
Peçonha 334
Guia de Locais do Império Esmeralda 335
Províncias do Clã Caranguejo 335
Províncias do Clã Dragão. 338
Províncias do Clã Escorpião 340
Províncias do Clã Fênix. 343
Províncias do Clã Garça. 346
Províncias do Clã Leão 349
Províncias do Clã Louva-a-deus . . .351
Províncias do Clã Unicórnio 354
As Terras Sombrias e as Províncias do Clã Aranha 356
Terras dos Clãs Menores 359
Terras Neutras/Imperiais 362
Características Geográficas 365
Exemplos de Sementes de Aventuras: Desafio, Foco, Saque. 369
Uma Aventura Completa de Exemplo: Torneio dos Samurais 372
Recursos e Inspirações 384
Não-Ficção 384
Ficções e Histórias 384
Filmes e Televisão 384
Ficha de Personagem. 389
Índice Remissivo 394

AGRADDECIMENTOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Gostaríamos de, em primeiro lugar, agradecer aos nossos amigos da Formação Fireball pelo excelente trabalho de divulgação do nosso hobby,o RPG, sobretudo pela paixão com que o fizeram. Também agradecemos à toda equipe do Plano de Fuga. Aos podcasts: Perdidos no Play, Sarjeta cast e Melancia Quântica. Aos encontros de Rpg das Dangeon Carioca, Dungeon Gerais, Dungeon Lagos, Dragon West Rede Rpg, Saia da Masmorra, Confraria RPG, Cavaleiros das Noites Insones,World Rpg Fest, O Calangão Rpg e Confraria Rpg, Rpg na Ilha, Joga Junto que fomentam novos jogadores e mantém a vanguarda do RPG. Queriamos agradecer ao pequeno Eric, aguardamos ansiosamente o seu Gempukku. Não poderíamos esquecer das comunidades de facebook Venda seu Rpg, Rpg Vendas e Taberna da Vovó Orc e a todos os blogueiros em atividade no Brasil, o tabalho de vocês é de suma importância, para que a manutenção do RPG no Brasil continue. E, finalmente, agradecemos a AEG por ter acreditado na New Order e ter permitido transformar o nosso sonho de jogadores em realidade. A lenda encarna-se e, se você leu esta série de agradecimentos, é porque o livro não só foi impresso como também chegou em suas mãos. Sejam bem vindos à 4ª Edição do épico RPG A Lenda dos Cinco Anéis. Juntem-se a nós para uma aventura definitiva no mundo samurai. Adentrem o Código do Bushidô e tenham na honra um ponto de partida. Obrigado a todos vocês.

New Order Editora

序文 PREFÁCIO

Enquanto escrevo isto, os arquivos finais para a 4ª Edição do RPG A Lenda dos Cinco Anéis estão sendo preparados e enviados para nossos parceiros para a diagramação. Escrita e testes têm sido feitos já há algum tempo, e a edição acabou de ficar pronta. Iremos passá-la por uma revisão secundária assim que os PDFs estiverem prontos, mas todo o trabalho pesado acabou. Já faz quase dois anos que o começamos, e agora estamos vendo a linha de chegada. Em sua maior parte, meu trabalho está feito. E depois de tudo eu me vejo sentindo falta dele. Normalmente quando acabo um grande projeto eu fico bastante aliviado. Desta vez, é algo que tem sido parte de minha vida cotidiana por quase dois anos, e sinto falta do que fazer agora. Ah sim, existem vários trabalhos a seguir: suporte online, o escudo do Mestre, os primeiros dois suplementos... Mas nada como este livro básico.

Obviamente, por eu sentir falta de trabalhar no livro a esta altura, você pode supor que tem sido uma experiência incrível. Fui abençoado no passado em trabalhar com profissionais incrivelmente talentosos, pessoas que não eram apenas meus colegas de trabalho, mas meus amigos também, mas isso foi totalmente diferente. A equipe que reuni para este livro não foi nada menos do que fenomenal, e me considero sortudo em ter sido capaz de trabalhar com designers incrivelmente talentosos. Todd gosta de me dizer que esta é minha maior obra, e eu adoraria confirmar isto, mas honestamente eu não posso. Muitos outros bons homens e mulheres puseram seus corações e almas neste jogo para que ele pertença a apenas uma pessoa. Só estou feliz por ter sido parte dele, e há tantas pessoas sem as quais ele nunca teria acontecido.

Sempre agradeço à minha família, que me apoiaram e encorajaram ao longo dos anos. Primeiramente a Julie e meus pais, mas meus irmãos, biológicos e os demais, também. E, é claro, ao meu homenzinho, Dalton, com quem espero um dia jogar este incrível jogo. Amo todos vocês, caras.

Sou grato a meus amigos e colegas de trabalho da Equipe de Design, Rob e Brian. Eles estiveram lá em cada etapa e tiveram e melhoraram ideias de maneiras que nunca pensei serem possíveis. Tem sido realmente um prazer. Não apenas para os designers, mas para Jim e Todd também, e muitos outros do escritório que deram a este projeto seu inabalável apoio.

Não faço ideia de como eu poderia agradecer o suficiente aos playtesters desta edição. Ela não teria acontecido sem eles, de forma alguma. Muitíssimo obrigado pelo seu trabalho duro e dedicação.

E obrigado a você por ler e jogar o jogo. Espero que você tenha toda a diversão que tivemos ao trabalhar nele.

Shawn Carman

Escritor Chefe de L5A
Alderac Entertainment Group

O batedor corre e fica sobre um joelho, punho ao chão.
"Kazumi-sama," ele ofega, "o plano funcionou!"

-A Taisa

Bem-Vindo a

"Entre, batedor," chamou Matsu Kazumi. A Taisa faz um gesto para os soldados atrás dela.

O esquadrão das Legiões Imperiais ganha vida, homens e mulheres se colocam de pé e checam seus cavalos. Shiba Naro amarra novamente os cadarços de sua armadura, notando pelo canto de seus olhos que Bayushi Chieko está olhando para garantir que ele o faça corretamente. Ele está na Quarta Legião há oito meses, mas muitos deles ainda o tratam como um infeliz irmão caçula, mesmo os como Chieko que são apenas um pouco mais velhos do que ele. O fato de Chieko ser muito atraente também não ajuda. Naro segura seu queixo e termina sua checagem antes de ajeitar as espadas gêmeas de seu daisho no obi de seda em sua cintura. "Ao menos recebi uma chance de lutar e mostrar meu valor," ele pensa.

O batedor corre e fica sobre um joelho, punho ao chão. "Kazumi-sama," ele ofega, "o plano funcionou!"

A Taisa sorri friamente e deixa seu olhar se demorar brevemente sobre o horizonte ao sul. As nuvens de poeira erguidas pela força de distração quase não são visíveis, manchas marrom acinzentadas contra o profundo azul celeste do verão. Um punhado de homens a cavalo, arrastando galhos para levantar a poeira de um esquadrão inteiro, perseguindo o grupo de bandidos que fugiu a sudoeste para despistá-los.

"E a força principal dos bandidos?"

"Uma milha," respondeu o batedor, apontando ao norte. "Acamparam e empilharam as armas."

"So ka," diz Kazumi, e seu sorriso se torna feroz. Ela balança na sela e vira seu cavalo para seus soldados. "Montem! Acabaremos com esses bandidos hoje. Esta tarefa já demorou demais, agora ela termina!"

Shiba Naro monta seu corpulento pônei rokugani, acalmando os nervos do animal com um movimento abstrato de uma mão, e então agarra uma yari do tripé de lanças no centro do acampamento Chieko entra em posição ao seu lado, baixando sua mempo para esconder seu amável semblante. Ela sorri para Naro e ele sente seu rosto esquentar apesar de seus esforços para manter a compostura. Apressadamente ele amarra sua própria máscara de guerra.

Em poucos momentos, a unidade inteira investe em um trote, seguindo o batedor. Os Legionários aceleram o passo quando passam por um vale baixo e sobem um riacho. Eles escalam o topo do aclive e de repente o acampamento dos bandidos está diante deles, homens sujos discutindo e procurando por armas, um inseto chutado por uma criança vingativa. Um rugido de guerra surge dos samurais quando esporam suas montarias a um galope. Sedento de glória, Naro força sua montaria à frente, na vanguarda da investida, mirando sua lança nos bandidos. Um deles está acenando uma yari com gestos firmes e decididos, tentando agrupar seus homens em uma linha defensiva, mas eles não são soldados treinados e os Legionários os pegaram de surpresa...

"E... Joguem Iniciativa." Declara o Mestre sorrindo.

Bem-Vindo ao Império Esmeralda

Você tem em mãos a quarta edição do RPG A Lenda dos Cinco Anéis. Aqui nestas páginas está uma empolgante oportunidade de mergulhar em aventura e intriga em uma terra distante e exótica, sem jamais deixar o conforto da sua própria casa! Jogadores têm visitado Rokugan, o Império Esmeralda, desde 1997, esperamos e desejamos que esta mais recente versão seja ainda mais empolgante e atraente que suas premiadas predecessoras.

O Que é RPG?

RPG (N. do T.: do Inglês "Role Playing Game", jogo de interpretação de papéis) é uma experiência cooperativa entre vários participantes. De forma mais simples possível, ela pode ser descrita como uma forma organizada de faz-de-conta em grupo, com algumas regras e procedimentos para manter as coisas consistentes e justas. O objetivo não é vencer – não há "vencedores" reais em um RPG – mas simplesmente se divertir.

Quando um grupo de pessoas se reúne para jogar RPG, uma delas é escolhida para ser o Mestre. Todos os outros são jogadores. Cada jogador é responsável por criar apenas um personagem fictício, como um personagem em um livro ou filme. Eles são chamados de Personagens dos Jogadores (ou "PJs") e são, na prática, os "astros" da história descrita no jogo. Os jogadores controlam completamente seus personagens, decidindo o que eles fazem, dizem, como se sentem, e como reagem ao mundo em torno deles. As regras contidas neste livro definem como esses personagens são criados e o que são capazes de fazer, proporcionando limites realistas às suas capacidades e ações. Esses sistemas de regras normalmente são chamados de "mecânicas". Entre outras coisas, elas explicam como os personagens e o Mestre usam os dados (no caso, dados de 10 faces) para resolver ações e eventos no jogo.

Assim que os jogadores criarem seus personagens, o Mestre é responsável por apresentá-los a uma aventura, descrevendo eventos, locais e indivíduos que os personagens encontram. Por exemplo, o Mestre pode dizer aos jogadores que seus personagens se reuniram para competir em um torneio para conquistar honra e glória para seus senhores e clãs. Ou ele pode dizer aos jogadores que seus personagens se encontraram quando o senhor do castelo onde estão foi encontrado morto, e eles têm que descobrir quem o matou. Ou ele pode dizer a eles que são arqui-inimigos, e deixar a história prosseguir daí. O Mestre tam-

bém é responsável por administrar o jogo em si, controlando o fluxo de jogo, interpretando e controlando as regras e decidindo como a história se desenrola. A responsabilidade do Mestre é considerável, pois a descrição e ações de cada objeto, criatura e indivíduo que os personagens encontram está em suas mãos. O Mestre deve tentar prever as ações dos personagens e como o mundo ao redor deles reagirá e será mudado por essas ações. O Mestre também serve como árbitro final das regras, desde como elas são aplicadas no jogo até o que ocorre em situações em que as regras não sejam claras. Na prática, o Mestre é o motor do mundo imaginário, quem lhe dá movimento e energia, quem gira as engrenagens da trama e desencadeia desafios dramáticos, reviravoltas, surpresas e clímax.

Embora o RPG ainda seja um jogo, ele não é competitivo. Como mencionado anteriormente, ninguém realmente "vence" um jogo de RPG, o Mestre e os jogadores não estão em "lados" diferentes. Um jogo de RPG visa ser uma experiência cooperativa, um exercício de faz-de-conta e narração interativa. Todos cooperam para criar uma história que seja emocionalmente atraente, dramaticamente satisfatória e divertida para todos – mesmo que ela não acabe bem para os personagens. Afinal, nem todas as histórias terminam bem, e algumas das melhores histórias são tragédias – especialmente em Rokugan.

Tradicionalmente, um jogo de RPG é composto por aventuras individuais, ou histórias, que acontecem uma após a outra. Uma série extensa de tais aventuras é chamada de "campanha", e uma campanha bem sucedida de RPG pode durar meses ou até mesmo anos de jogo.

Mas Por Que é Chamado de "RPG"?

Um aspecto fundamental de um RPG, como seu nome implica, é que se espera que os jogadores devam assumir os papéis dos personagens que controlam, imaginem como esses personagens falariam e agiriam em uma determinada situação e ajam de acordo. Muitos jogadores fazem questão de falar como seus personagens, tentando ao máximo possível assumir o seu papel ao invés de tratá-lo como uma entidade separada. Isto é conhecido como "jogar pelo personagem" e é normalmente o mais desafiante e recompensador aspecto do RPG.

Semelhantemente, o Mestre é responsável por assumir os papéis de todos os samurais, camponeses, monstros e outros indivíduos que os jogadores possam encontrar durante o jogo. Esses inúmeros personagens são comumente chamados de Personagens do Mestre (ou "PdM"). Dar-lhes identidades, personalidades e motivos distintos pode ser muito desafiante para o Mestre. Porém, a recompensa por esse esforço, é um mundo imaginário que parece ganhar vida em torno dos jogadores, tornando as aventuras muito mais atraentes e agradáveis.

Por Que Usar Dados?

Desde que os primeiros RPGs apareceram nos anos 70, quase todos eles usaram dados de uma forma ou outra para resolver ações em jogo. Isso se deve parcialmente aos RPGs descenderem de jogos de tabuleiro de miniaturas, mas também é porque usar dados no jogo fornece um meio de descrever acaso, sorte e fortuna. Sem dados, um RPG não seria de fato um jogo, mas meramente um exercício de narração em grupo, o que pode levar a desacordo e tensão quando personagens diferentes levam a história em direções diferentes. Os dados servem de árbitros imparciais, fora do controle dos jogadores e Mestre, para impedir tal desacordo.

É claro, dados não são a única maneira de incluir o acaso no jogo para resolver ações – alguns RPGs empregaram outros métodos de resolver ações, como tirar uma carta de um baralho, e alguns até mesmo experimentaram retirar totalmente os dados e deixar o Mestre simplesmente escolher se os jogadores têm sucesso ou não. Porém, dados continuam sendo o mais difundido e tradicional método, e são o que Lenda dos Cinco Anéis usa por padrão. É claro, se você e seus colegas jogadores quiserem experimentar jogar sem dados, vá em frente!

O Que é Rokugan?

Rokugan é um reino fictício, um vasto império cuja história, mitos e cultura recorrem intensamente à cultura e história reais da Ásia antiga e medieval, principalmente o Japão, mas também incluindo China, Coreia e outros. É uma terra onde samurais, honrados servos do Imperador Divino, guerreiam e forjam paz em nome de seus senhores. É uma terra onde poderosos Clãs Maiores, cada um composto por várias antigas famílias, trabalham juntos e uns contra os outros na esperança de realizar seus planos políticos e militares. É uma terra onde valentes guerreiros, ou *bushis*, entram em conflito para ganhar o dia para seus clãs no campo de batalha. É uma terra onde devotos sacerdotes *shugenjas* oram para a multidão de fortunas na esperança de conseguirem as bênçãos dos Céus para suas terras. É uma terra onde políticos palacianos travam uma infindável guerra de palavras, buscando qualquer vantagem possível para seus clãs. Rokugan é um império de honra e glória, conflito e aventura, horror e mistério.

Por Que Jogar Lenda dos Cinco Anéis?

Há muitos RPGs no mercado, oferecendo jogos de todo gênero, da fantasia clássica à ficção científica e aos super-heróis uniformizados. Presumimos, porém, que se você comprou este livro, está procurando um tipo de experiência de jogo diferente daquelas oferecidas por esses outros. O que diferencia Lenda dos Cinco Anéis deles?

Lenda dos Cinco Anéis (abreviado "L5A") é um jogo de fantasia, com magia e monstros, mas não é sobre matar monstros, coletar tesouros e resgatar princesas. É um jogo de honra, heroísmo e consequências morais associadas ao código samurai do bushidô. Rokugan é um mundo com um rígido código de conduta, moralidade e autoridade. Samurais não se aventuram por ouro. Eles não vagam pela terra em busca de lâminas vorpais convenientemente aninhadas nas cavernas de ogros ambulantes. Eles honram suas famílias, senhores e ancestrais respeitando as tradições impostas por mais de 1.000 anos de história e valor. Pra que servem pedras preciosas e tapetes voadores para o samurai, que carrega a alma de seu avô e o peso da tradição aonde quer que vá?

Deve-se notar que L5A não é sobre interpretar um samurai do mundo real, e está mais para uma visão romantizada do samurai vista nas histórias e filmes, uma visão em que honra e bushidô têm significado e força reais. Jogadores e Mestres estão criando as histórias míticas e lendárias de samurais que se destacam em suas posições. Essas histórias não são baseadas nas motivações racionais de autopreservação e interesse próprio, mas na conduta heróica da tradição do bushidô. Logo, se você não sabe todos os detalhes sobre como os samurais tratavam uns aos outros, se você não se lembra da miríade de sutis diferenças entre as eras Heian, Kamakura, Muromachi, Nara, Edo, Toyotomi e Tokugawa do Japão histórico, não se assuste! Rokugan é um mundo completamente fantástico, uma fusão da cultura asiática de várias eras e vários povos. Samurais das lendas não precisam se preocupar com cada palavra mal colocada ou sufixos mal posicionados do idioma japonês.

Bushidô é a peça central de L5A, o fundamento de cada cena, ato, aventura e campanha. Ele é, por fim, o que diferencia o jogo de qualquer outro RPG. Bushidô é o código de conduta moral, o "caminho do guerreiro", que transmite o comportamento de todo samurai, seja bushi, shugenja ou estudioso. É uma lâmina de dois gumes de convicção e restrição de pensamento. É uma cultura de obediência e tradição. É a trilha do honrado e corajoso. E é a ferramenta de todo Mestre para fazer os jogadores enfrentarem as complexas e por vezes difíceis consequências de suas decisões e escolhas. Seguir o bushidô não é fácil, e as escolhas dos personagens podem se inverter em suas mãos como uma faca ensanguentada.

Com bushidô, um Mestre pode fazer da mais simples aventura uma tarefa audaz, com cada complicação enriquecendo a experiência de jogo. Por exemplo, considere uma aventura onde um cadáver de um amigo é finalmente encontrado, mas seu *daisho*, as espadas gêmeas que o marcam como samurai, não é. Como pode o corpo ser levado à família honradamente sem as espadas? Agora o jogo não é uma simples missão de transporte com bandidos tentando atacar a caravana no caminho para casa. Ao invés disso, o jogo é sobre o conflito entre um funeral adequado e em tempo hábil. É sobre honra e propriedade, as coisas que realmente importam para um samurai, não sobre jogadas de ataque e o total de Ferimentos.

É claro, na verdade ninguém pode dizer a você como jogar L5A. Este livro pertence a você e você pode jogar do jeito que quiser. Mas se você estiver disposto a abraçar os conflitos morais e instigantes dramas emocionais inerentes ao bushidô e à vida samurai, você considerará Lenda dos Cinco Anéis como uma classe separada de qualquer outro RPG.

O Que Está Neste Livro

Este livro contém o material básico necessário para criar e jogar aventuras no mundo de Lenda dos Cinco Anéis. Os rokuganis acreditam que toda a realidade é organizada por cinco elementos — Terra, Ar, Fogo, Água e Vazio — e é deles que os "cinco anéis" do título são derivados. Portanto, este livro é dividido em cinco capítulos, cada um discutindo um aspecto diferente de Lenda dos Cinco Anéis.

O *Livro do Ar* contém informações básicas sobre o mundo de Rokugan. Ele inclui uma breve história século a século do Império Esmeralda, uma discussão sobre a cultura rokugani, crenças, costumes e discussões específicas dos oito Clãs Maiores que dominam a história e conflitos do Império..

O *Livro da Terra* contém as regras básicas do jogo. Ele explica as mecânicas fundamentais para jogar Lenda dos Cinco Anéis, incluindo o papel e importância dos cinco Anéis Elementais, as várias mecânicas de Testes de Dados e as regras essenciais de combate, duelo e outras ações.

O *Livro do Fogo* contém as regras básicas de criação de personagens e oferece discussões detalhadas sobre como reunir os tipos comuns de personagens de cada um dos oito Clãs Maiores. Ele também fornece uma lista completa de Perícias, Vantagens e Desvantagens e Feitiços para usar no jogo.

O *Livro da Água* contém regras avançadas e opcionais, regras que o Mestre e jogadores podem decidir usar ou ignorar como preferirem. Essas regras trazem mais opções de variedade e customização no jogo. Elas incluem informações sobre como jogar com um personagem de um dos Clãs Menores ou Famílias Imperiais, e uma variedade de mecânicas especiais como Trilhas Alternativas, Escolas Avançadas, Katas, Kihos, Ancestrais e os sinistros segredos da magia negra (também chamada de *maho*) e da Mácula das Terras Sombrias.

Finalmente, o *Livro do Vazio* contém regras e informações para o Mestre. Há uma extensa discussão sobre diferentes meios para construir aventuras e campanhas para L5A, bem como regras para monstros e criaturas naturais, uma seleção básica de criaturas com as quais desafiar os jogadores, e uma aventura de exemplo com a qual começar sua experiência de jogo em Lenda dos Cinco Anéis.

Nota para Jogadores Antigos

Alguns jogadores da Quarta Edição de Lenda dos Cinco Anéis podem estar familiarizados com edições anteriores de L5A. Tais jogadores podem se sentir incomodados com a ideia de aprender o jogo todo de novo. Não tema! Muitas das mecânicas básicas permaneceram as mesmas. Personagens ainda são definidos por Anéis, seus Atributos derivados e uma seleção de Perícias. Mecânicas como Vantagens, Desvantagens, Escolas, Trilhas, Escolas Avançadas e Feitiços foram mantidas, mas todas elas foram reprojetadas totalmente para garantir uma experiência de jogo equilibrada e tematicamente consistente. Os jogadores devem ler essas mecânicas cuidadosamente antes de supor que ainda façam as mesmas coisas de antes.

Há várias mudanças mecânicas específicas em relação às edições anteriores. Para conveniência dos jogadores antigos, resumimos as mudanças mais notáveis aqui:

- A lista de Perícias foi retrabalhada, corrigindo alguns erros de edições anteriores e, no processo, recuperando algumas velhas favoritas. Perícias ainda têm Ênfases que permitem aos PJs se especializarem em usar a Perícia de maneira específica, mas ao invés de conceder um bônus ao Teste total, uma Ênfase agora permite que jogadores rolem novamente dados com resultado 1. Habilidades de Maestria de Perícias, introduzidas primeiramente na 3ª Edição, ainda existem, mas foram simplificadas e reprojetadas.
- Armas não têm mais habilidades especiais. As capacidades extras de um personagem com uma arma agora são determinadas pelas Maestrias das Perícias e Técnicas das Escolas.
- Agora há cinco Posturas de combate, ao invés de três. As novas Posturas são Defesa (que torna o personagem mais difícil de ser atingido, enquanto ainda permite que ele invoque feitiços ou faça Testes de Perícia, mas não ataque) e Centro (que é usado para duelar e também permite que um personagem "se concentre" por uma rodada antes de atacar).
- Duelos de Iaijutsu foram resumidos e simplificados, tirando todo aquele tempo necessário para rolar tentativas de Foco.
- A Iniciativa agora é feita com uma única jogada, no início do combate, e só muda se um personagem tiver uma Vantagem ou Técnica que permita que ela seja modificada depois disto.
- O sistema de Ação foi simplificado em relação à 3ª Edição. Um personagem pode fazer apenas uma Ação Complexa ou duas Ações Simples por rodada. Personagens também fazem qualquer número de Ações Livres, mas cada tipo de Ação Livre (como mover-se) só pode ser feito uma vez por rodada.
- Não há mais Técnicas que concedam um ataque extra. Ao invés disso, certas Técnicas mudam ataques de uma Ação Complexa para uma Ação Simples.
- Incrementos agora são limitados apenas pelo Vazio, e a disponibilidade de Incrementos Gratuitos foi drasticamente reduzida. Algumas das manobras de combate que podem ser realizadas com Incrementos foram mudadas significativamente da 3ª Edição, especialmente as manobras Dano Extra, Finta e Desarme.
- Um resumo das Condições padrão (como Cego, Prostrado e Paralisado) foi introduzido para simplificar situações de combate e consolidar as informações. Ao invés de procurar pelo livro para saber o que acontece quando seu personagem é derrubado, você pode simplesmente pular para a seção Condições, no Livro da Terra.
- As regras para Trilhas Alternativas e Escolas Avançadas foram modificadas um pouco. Em particular, Trilhas agora substituem uma Técnica de Escola específica, ao invés de serem "adicionadas" entre os Níveis de Escola, logo, agora há uma negociação real ao escolher uma Trilha.
- As regras avançadas para Kata, Kiho e Ancestrais foram muito modificadas de suas formas anteriores.

気の巻

"Contamos histórias dos heróis para nos lembrar de que nós também podemos ser grandes."

- Doji Shizue

Livro do Ar

O Nascimento do Universo

No começo, antes do universo ser criado, havia apenas Nada. O Nada que existia antes do nascimento de todas as coisas era consciente, e em algum momento durante sua existência atemporal, ele percebeu que estava só – e assim ele experimentou Medo. Essa emoção sem precedentes foi o primeiro Pecado, e criou um terço do mundo. A percepção do Medo também criou no Nada uma sensação de solidão e um desejo por companhia. Essas sensações foram o segundo Pecado, o Desejo, e criaram o segundo terço do mundo. E quando o Nada percebeu o que havia feito, ele sofreu arrependimento e o desejo de desfazer o que criara por engano. Esse foi o terceiro Pecado, o Arrependimento, que criou a porção final do mundo, completando-o e terminando a existência do Nada.

Inicialmente, o universo recém-criado era caótico e disforme, como um ovo cuja clara e gema tivessem sido misturadas. Lentamente, os elementos primordiais da criação escorreram pelo universo vazio, e as energias se acumularam, com a parte pesada indo para o fundo e criando as diferentes camadas da realidade. Acima estavam os Paraísos Celestiais, enquanto o reino mortal nascia abaixo, assim como os vários outros reinos espirituais e, finalmente, Jigoku, o Reino do Mal.

Após o Nada, vieram três entidades cujos nomes nunca foram conhecidos por qualquer criatura vivente, mortal ou divina, desde aquele tempo. Quando se fala delas, elas são simplesmente chamadas de os Três Deuses Cujos Nomes Não Podem Ser Ditos. Esses três deuses observavam os novos reinos, particularmente o mundo mortal, e reconheceram que ele deveria receber forma e propósito, um ato além de seu poder. Para dar forma ao universo, os três deuses se sacrificaram para dar à luz um homem e uma mulher, dois seres divinos que poderiam fazer o que os três anteriores não podiam, e levar ordem à existência. Assim nasceram a Deusa Sol e Deus Lua.

Lady Sol e Lorde Lua observavam o mundo mortal e ficaram perplexos com sua falta de forma. Finalmente, eles perceberam que só poderiam dar forma ao que existia dando nomes a todas as coisas que podiam ser encontradas no reino mortal. Eles entraram no reino mortal e o nomearam, e ao fazê-lo, criaram nomes para si; Lady Sol se tornou Amaterasu, e Lorde Lua se tornou Onnotangu. Eles começaram a nomear tudo o que encontraram, como pedras, árvores, cervos e todas as outras coisas imagináveis.

Enquanto os dois deuses caminhavam pelo mundo mortal, Onnotangu notou algo que Amaterasu não notara: um pequeno pedaço da escuridão primordial que havia gerado o Nada. Intrigado e ardiloso, Onnotangu escolheu não nomear este pedaço particular de existência, e não o levou ao conhecimento de Amaterasu. Ao fazê-lo, ele permitiu que a sombra viva se esgueirasse e se escondesse, para onde poderia se fortalecer enquanto o mundo crescia, e um dia ameaçar a existência do próprio universo. É claro, Onnotangu não poderia saber, na época, que seu ato teria consequências tão severas.

A Queda dos Kamis

Com o reino mortal totalmente formado, Amaterasu e Onnotangu retornaram aos Paraísos Celestiais, e o desejo de Lorde Lua por Lady Sol se tornava mais ardente a cada momento, até que tomado por seu amor obsessivo, ele perseguiu o Sol pelo céu, criando o ciclo de dia e noite. Por fim, Onnotangu alcançou Amaterasu, e o céu se escureceu durante a metade do dia. Foi neste momento, o primeiro eclipse, que os dez filhos de Sol e Lua foram concebidos. Seu nascimento não ocorreu por algum tempo, pois o divino não está sujeito às mesmas regras que os mortais, mas eles nasceram: Hantei, Hida, Doji, Togashi, Akodo, Shiba, Bayushi, Shinjo, Fu Leng e Ryoshun. Seu nascimento foi causa de grande preocupação para Onnotangu, não apenas porque sabia que Amaterasu amaria seus filhos muito mais do que a ele, mas também porque sabia que um filho do Sol e da Lua teria o potencial para se tornar mais poderoso que ele e tentaria usurpar sua posição. O Deus Lua decidiu que seus filhos deveriam morrer.

Lorde Lua perseguiu suas crianças pelos Céus, insensível ao clamor de Lady Sol para que se detivesse. Um a um, ele os capturou e engoliu por inteiro, enquanto Amaterasu chorava por suas mortes. Porém, apesar de sua tristeza, Amaterasu estava determinada em salvar ao menos um de seus filhos. Após cada criança ser engolida, ela levava a seu marido um gole de saquê drogado. Após o nono filho ter sido consumido e o saquê bebido, Onnotangu estava tão entorpecido que Amaterasu foi capaz de dar-lhe uma pedra no lugar de seu último filho, Hantei. Assim, um filho foi salvo, e Lorde Lua caiu em um profundo sono. Hantei treinou com os Dragões Celestiais para derrotar seu pai, e eles lhe deram uma espada de grande poder. Quando Lorde Lua acordou, ele viu Lady Sol e Hantei esperando por ele, e o filho combateu o pai. Foi uma terrível batalha, mas no fim, Hantei abriu seu pai, e seus irmãos caíram — todos exceto Ryoshun, o primeiro a ser consumido e o único entre eles que estava realmente morto.

Enfurecido, Onnotangu se esticou e agarrou Fu Leng, seu filho mais novo, determinado a impedir que todas as suas crias escapassem. Hantei golpeou, arrancando a mão de seu pai, e Fu Leng cambaleou para junto de seus irmãos. Em desespero, Fu Leng tateou em busca de qualquer coisa para se salvar, e agarrou Hantei, puxando-o para baixo junto com ele. Assim, nove dos dez filhos de Lady Sol e Lorde Lua caíram dos Céus e vieram para o reino mortal.

Pré-História do Império

A noção mortal de tempo é completamente estranha às leis que regem os Paraísos Celestiais, e, como resultado, coisas que pareçam ter demorado muito pouco tempo, ou até mesmo ter acontecido instantaneamente, podem demorar enormes quantidades de tempo no reino mortal. Após Lady Sol e Lorde Lua nomearem o mundo, milhares de anos se passaram enquanto eles se perseguiam e geravam seus filhos. Durante este tempo, o reino mortal não ficou inerte. Muitas raças nasceram, se ergueram e caíram na obscuridade muito antes da humanidade caminhar pelo mundo. Os leoninos Kitsu, os subterrâneos Zokujin, os travessos Kenku, os brutos ogros e os oportunistas trolls foram algumas das raças que floresceram durante esta época, embora os relatos conflitantes de seus "impérios" tornem impossíveis quaisquer tentativas de registrar adequadamente as crônicas desta era.

Talvez a maior das civilizações pré-humanas tenha sido a dos Nagas, uma raça de homens-serpente que compartilhavam uma estranha mente comunal. O Império Naga era vasto, e entrou em conflito com uma raça de imortais de uma terra distante conhecida como os Ashalan, bem como com a Escuridão Enganosa, a sombra primordial poupada por Onnotangu, e o poder do Jigoku, ao qual se chamaram coletivamente de os Infectos. Por fim, os Nagas entraram em um profundo sono, um sono que começou quando o Sol se tornou negro durante a concepção dos dez Kamis. Os Nagas dormiram para que sua raça sobrevivesse e emergisse no futuro, quando acreditavam que os Infectos ameaçariam novamente a existência.

Após os Nagas terem entrado em hibernação, os Nezumis entraram em proeminência. Anteriormente uma fonte alimentícia para os Nagas, os Nezumis, semelhantes a ratos estabeleceram um imenso império que de algum modo sobrepujou a poderosa raça dos ogros, que eram extremamente poucos comparados aos Nezumis, de rápida proliferação. Não há como saber o quanto o império Nezumi chegou a se espalhar, mas sua ascenção terminou com a queda dos Kamis, pois o mais jovem dos filhos do Sol e da Lua, Fu Leng, caiu longe de seus irmãos e colidiu com o reino mortal no centro da capital dos Nezumi. A devastação causada por sua queda destruiu a cidade, dispersou os Nezumi e criou as Terras Sombrias, pois ele atravessou o reino mortal indo parar no próprio Jigoku.

As lágrimas de Lady Sol e o sangue de Lorde Lua são o que deu origem à humanidade, que se espalhou rapidamente pela face das terras hoje conhecidas como Rokugan. Embora isso ter ocorrido simultaneamente à queda dos Kamis, acredita-se que ao menos um século tenha se passado desde o surgimento da humanidade até a chegada dos Kamis caídos ao reino mortal. Nesse meio tempo, a humanidade se espalhou pela terra, formando diferentes tribos, vilarejos e grupos. Entre os mais proeminentes estava a Tribo de Isawa, que tinha o nome de seu líder, o mais poderoso feiticeiro de existência conhecida no reino mortal. Foi neste ambiente que os Kamis caíram.

Quando os Kamis chegaram, eles acreditaram que Fu Leng e Ryoshun estavam mortos (incorretamente, no caso de Fu Leng), e escolheram não falar de seus irmãos caídos por respeito a eles. Os filhos do Sol e da Lua vagaram pelo mundo, interagindo com a humanidade antes de voltarem a falar um com o outro. Foi unanimamente aceito que a humanidade deveria ser protegida e guiada, e a única questão que permanecia era quem entre os Kamis deveria lide-

rar. Muitos deles se tinham como os mais preparados para liderar, e por fim um torneio foi organizado no local de sua chegada ao reino mortal. Hida, mais forte dos Kamis, foi derrotado pela velocidade e habilidade de Shinjo, mas Shinjo por sua vez foi enganada e derrotada por Bayushi. Shiba, gêmeo de Bayushi, observou os truques de seu irmão e não foi enganado. A elegância de Doji superou Shiba, mas ela por sua vez foi derrotada pela força de Akodo. Finalmente, Hantei derrotou seu irmão Akodo e se tornou o primeiro imperador de Rokugan. Togashi, que previra o resultado do torneio, não participou.

Sob o comando do imperador, os outros sete Kamis se espalharam para reunir seguidores às suas bandeiras, e pacificar a terra no nome de Hantei. Assim os Clãs Maiores de Rokugan nasceram.

O rígido Hida forjou o Clã Caranguejo.
A delicada Lady Doji soprou vida no Clã Garça.
O enigmático Togashi e seus seguidores se tornaram o Clã Dragão.
O militante Akodo reuniu sob sua bandeira o Clã Leão.
O humilde Shiba criou o estudioso Clã Fênix
O manipulador Bayushi engendrou o Clã Escorpião nas sombras.
A compassiva Shinjo criou o Clã Ki-Rin, posteriormente conhecido como Unicórnio.

A História de um Império

O Império de Rokugan usa um sistema de datas criado pela família Isawa, que mede o tempo a partir do ano da fundação do Império. O sistema é conhecido como o Calendário Isawa (CI), e é usado por todo rokugani para registrar eventos históricos.

Primeiro Século (1-100 CI)

A Primeira Guerra

Assim que os Clãs Maiores foram estabelecidos, os Kamis começaram uma brilhante civilização sob seu governo. Infelizmente, tiveram pouco tempo e preparação antes que sua obra fosse ameaçada em seu cerne. Uma monstruosa horda de demoníacos onis, escandalosos goblins e outras criaturas das Terras Sombrias apareceram do sul e começaram a avançar, destruindo tudo que estivesse em seu caminho. O desavisado Império nunca vira bestas tão poderosas e pouco puderaa fazer para evitar a queda de suas defesas. O general que liderava a repugnante legião foi uma surpresa ainda maior para os Kamis. Era Fu Leng, seu irmão caído, que não morrera como eles previamente acreditavam. Em vez disso, em sua queda chegou ao reino do Jigoku. O Reino do Mal o consumiu com seus insidiosos sussurros, manipulando Fu Leng até que ele se tornasse o líder daquele lugar maligno. Cheio de ódio de sua antiga família, Fu Leng pretendia destroçar o nascente Império de Rokugan.

Os Clãs Maiores marcharam ao campo de batalha no primeiro teste de suas forças. Muitos dos Kamis entraram em campo para proteger seus seguidores, apesar do pensamento de lutarem contra seu irmão atribular seus corações. Akodo, o líder de guerra das forças de Rokugan, era um gênio estrategista, mas apenas foi capaz de desacelerar o avanço das Terras Sombrias. O próprio Hantei foi seriamente ferido em batalha. Lenta, mas certamente, Rokugan estava perdendo a guerra.

Os Kamis retornaram à capital, Otosan Uchi, para decidir um curso de ação. No momento crítico, um estranho homenzinho entrou na corte sem ter sido convidado e mudou o curso da história para sempre. Seu nome era Shinsei, e ele prometeu aos Kamis a vitória sobre as hordas de Fu Leng se lhe dessem permissão para levar sete campeões mortais ao coração das terras inimigas. Os Kamis não podiam acreditar que tal coisa fosse possível, mas Shinsei os superou um a um em conversas particulares. Suas discussões com Hantei abordaram cada tópico sob sol, e Shiba registrou todas as palavras deste encontro em um só texto. Este documento, chamado de Tao de Shinsei, se tornaria a base do Shintao, a religião oficial de Rokugan.

A ideia de Shinsei parecia surreal. Como seria possível que bastasse um mortal de cada um dos clãs para derrotar o deus negro Fu Leng no coração das Terras Sombrias? O Pequeno Mestre acreditava que os Kamis não poderiam fazer isto, apesar de sua grande força. “Fortuna favorece o homem mortal,” ele declarou, e os mortais tinham que lutar pelo seu próprio reino. Shinsei finalmente convenceu Hantei a seguir seu plano. O monge reuniu os Sete Trovões, um de cada Clã Maior: Hida Atarasi, Doji Konishiko, Mirumoto, Matsu, Isawa, Shosuro e Otaku. Juntos eles viajaram para o sul para a pior das lutas infiltrando-se nas terras inimigas, uma jornada desesperada e perigosa.

Naquilo foi posteriormente registrado nos livros de história como o Dia do Trovão, os heróis de Rokugan enfrentaram Fu Leng em combate pessoal pelo destino do Império e do mundo. A luta foi brutal, e Fu Leng matou todos os Trovões exceto Shosuro, do Escorpião. Mas os mortais prevaleceram. Os Trovões selaram a alma de Fu Leng em doze pergaminhos mágicos, os Pergaminhos Negros, e o baniram do reino mortal. Shosuro retornou a Rokugan com os Pergaminhos Negros, que Hantei confiou ao Clã Escorpião. O Escorpião deveria proteger os Pergaminhos Negros para sempre, ou o deus negro retornaria para espalhar a destruição mais uma vez.

O Amanhecer do Império

A Primeira Guerra, a Guerra Contra Fu Leng, finalmente terminara, e Rokugan olhava para o futuro. Shinjo decidiu que o Império precisava estar ciente de quaisquer outras forças que pudessem ameaçar Rokugan. Ela não queria ver outra guerra como a que ocorreu contra seu irmão caído, a quem continuara complacente mesmo enquanto quando batalhava contra seu terrível exército. Shinjo decidiu que ela e seus seguidores viajariam para fora das fronteiras do império e explorariam o mundo. O Clã Ki-Rin foi para o oeste e desapareceu no deserto. Eles não seriam vistos de novo em Rokugan por vários séculos, mas não seriam esquecidos. Seus êxitos com e contra os povos que conheceram pelo caminho se tornariam assuntos de lendas.

O primeiro século foi uma época de muita empolgação e turbulência. Deuses caminhavam pela terra ao lado de homens que um dia se tornariam os samurais do Império. Esses homens não eram realmente samurais, pois não tinham um código de conduta totalmente desenvolvido, mas eram todos nobres que ouviam ao seu próprio senso de justiça. Com o tempo, os rokugani aprenderam a confiar nos Kamis e em sua visão do futuro. Essa confiança transformou esses nobres guerreiros em samurais.

Apesar da presença dos Kamis, o primeiro século foi um período selvagem e conturbado. Ameaças cercavam o Império recém-nascido, incluindo tribos de guerreiros que não se dobrariam ao governo dos Kamis. Esses homens foram forçados para fora das fronteiras de Rokugan, e não saíram sem luta intensa. Outros adotaram um plano mais insidioso para destruir Rokugan por dentro. Esses conspiradores, que se tornariam os Kolats, juraram depor o governo divino imposto a eles, mesmo que isto demorasse séculos.

O primeiro século também viu mudanças dinâmicas na própria terra. A queda de Fu Leng criou o Poço Infecto. Este profano acidente geológico permitiu que o reino sombrio do Jigoku estendesse seu alcance ao reino mortal, e o sul fosse completamente transformado nas Terras Sombrias durante esses primeiros anos.

Finalmente, o primeiro século viu a adoção das palavras de Shinsei na religião organizada como Shintao, e a formação do Bushidô, o código de honra samurai. Os primeiros Clãs Menores, Raposa e Louva-a-deus, apareceram. Os shugenjas fizeram grandes avanços na feitiçaria, e aprenderam a falar com os kamis que formavam os Cinco Elementos. Esta era é lembrada na moderna Rokugan como uma época mítica quando todo homem poderia facilmente mudar o curso da história.

Segundo Século (101-200 CI)

Os segundos cem anos da história de Rokugan foram um bem-vindo repouso dos eventos tumultuosos que marcaram o nascimento do Império. Durante esses anos, o Império construiu um firme alicerce de leis e práticas que se tornariam tradições honradas. Por exemplo, dois samurais de clãs diferentes deixaram de lado suas diferenças para criar uma poderosa força Imperial que poderia regular a lei e conflitos entre os Clãs Maiores. O guerreiro Doji Hatsu e o cortesão Soshi Saibankan traçaram os contornos das Legiões Imperiais e os Magistrados de Esmeralda. Essas duas instituições teriam papéis vitais no governo de Rokugan.

O segundo século também viu o declínio da presença divina na terra. Muitos dos Kamis já haviam perecido no primeiro século, incluindo Hantei, que passou o trono ao seu filho, Hantei Genji. Togashi, líder do Dragão, desapareceu nas montanhas e, embora permanecesse no controle do Clã Dragão, não permitiu que ninguém soubesse de sua existência contínua. Lady Doji sucumbiu à depressão e desapareceu no mar. Bayushi desapareceu em busca de sua seguidora perdida Shosuro, que havia sucumbido ao poder da Escuridão Enganosa. Isto deixou apenas o velho Hida. O Kami do Caranguejo não tinha desejo em lidar com a política, portanto o destino do Império estava firmemente nas mãos dos mortais.

O segundo século foi um tempo de paz e produção, e os que viveram nesta era sentiam muito orgulho do recém-formado caminho samurai. Sem claras ameaças no horizonte, o povo de Rokugan usou suas mentes para desenvolver sua cultura. Muitas das tradições e arquétipos da vida samurai foram formados durante esta época, especialmente por Hantei Genji, o "Príncipe Resplandecente". Os cortesãos dos Clãs Maiores fundaram suas próprias tradições. A formação dos Magistrados de Esmeralda e as Legiões Imperiais também estabeleceram as tradições do cumprimento da lei e apontamentos políticos do Império.

Terceiro Século (201-300 CI)

O último dos Kamis desapareceu do mundo dos homens com pouco alarde. O Kami Hida há muito já havia abdicado de sua liderança do Clã Caranguejo para seu filho Osano-Wo e não teve grande papel nas atividades de Rokugan. Porém, seus instintos divinos lhe diziam que algo terrível havia acontecido a seu primeiro filho, o Trovão Hida Atarasi, supostamente morto no Dia do Trovão. Finalmente, ele decidiu viajar para as Terras Sombrias para descobrir por si mesmo. Após uma difícil jornada, o Kami descobriu que seu filho, mortalmente ferido por Fu Leng, havia sido infectado pelo toque corruptor das Terras Sombrias. Os dois travaram uma ferocíssima batalha. Hida finalmente destruiu a abominação que havia sido seu filho, e sucumbiu aos ferimentos pouco depois. Nenhuma notícia desta batalha jamais chegou a Rokugan, embora estranhas e grotescas lendas sobre tenham persistido nas Terras Sombrias por séculos.

O terceiro século, como seu antecessor, foi bastante calmo e pacífico. As pessoas que viveram durante essa época estavam mais preocupadas com a qualidade de vida de seus clãs, e pequenas melhorias feitas durante essa era continuaram relevantes desde então. A Irmandade de Shinsei foi formalmente organizada durante essa época, gerando grande debate intelectual entre os estudiosos e teólogos de todos os clãs.

Quarto Século (301-400 CI)

Após discussões que persistiram por décadas, a família Yasuki finalmente decidiu deixar permanentemente o Clã Garça. Esse evento marcou a primeira vez que uma família se desligava de um Clã Maior. Os vizinhos do Clã Caranguejo aceitaram os Yasuki em seu meio, e também decidiram tomar suas terras. Isso gerou uma guerra aberta entre o Clã Garça e o Clã Caranguejo, outra coisa inédita na história de Rokugan. A Primeira Guerra Yasuki, como ficou conhecida, durou quase uma década e terminou em um impasse, com a Garça relutantemente aceitando a partida dos Yasuki. A guerra gerou o Clã Menor do Pardal, e resultou em um Édito Imperial banindo a guerra aberta em larga escala entre os Clãs Maiores.

A Aliança Gozoku não apareceu até o fim do quarto século, mas esse evento foi tão importante que se agiganta sobre qualquer outro evento ocorrido nesse período. Os Gozoku foram uma cabala secreta entre os líderes dos Clãs Garça, Fênix e Escorpião: Doji Raigu, Shiba Gaijunshiko e Bayushi Atsuki. Ela foi concebida para usurpar o poder do torno. Os líderes Gozoku acreditavam que o imperador era apenas humano, apesar de seu sangue nobre, e uma união de pessoas inteligentes podia realizar muito mais do que apenas um só governante. Os Gozoku raptaram o herdeiro do trono e usaram essa golpe para dominar o poder do imperador.

Os Gozoku acreditavam estar fazendo a coisa certa, e fizeram várias melhorias no Império. Eles criaram estradas melhores e aumentaram o poder e a riqueza possuídos pelos Clãs Maiores. Infelizmente, nem todas as mudanças sob seu governo foram para melhor. O crime, tanto pequeno quanto o organizado, teve um aumento drástico pelo país, conforme o povo perdia a fé no poder do trono.

O quarto século começou com uma era de crescimento e paz. Vários Clãs Menores se formaram durante esta época e nas terras do Caranguejo uma nova aliança entre homens e os inumanos Nezumi foi forjada. Porém, esta era de otimismo lentamente caiu em corrupção após os Gozoku dominarem. O fim do quarto século foi marcado por intriga e conflito. Este é um dos pontos mais negros da história rokugani, pois Rokugan se danificava sem qualquer força externa compelindo a mudança.

Quinto Século (401-500 CI)

Quando o quinto século chegou, os Gozoku tomaram medidas extremas para garantir que seu reino perdurasse. Eles executaram os suspeitos de serem espiões, incluindo vários monges da Irmandade de Shinsei. Esta brutalidade ajudou outros, especialmente os clãs Leão e Dragão, a reconhecer os aspectos mais sombrios dos Gozoku e planejar seu fim. Eles encontraram sua oportunidade na filha do Imperador, Hantei Yugozohime. O Leão a treinou para ser uma guerreira sábia e capaz, e após a morte de seu pai, ela desafiou o novo imperador marionete dos Gozoku a um duelo e venceu. Os exércitos combinados do Clã Leão e do Clã Dragão a seguiram e asseguraram seu poder, e como imperatriz, Yugozohime rapidamente desmantelou a estrutura de poder Gozoku.

Os rokuganis enfrentaram outro perigo no encalço da ameaça Gozoku quando uma estranha frota apareceu nas margens próximas à cidade capital de Otosan Uchi. Era uma frota de *gaijins*, exploradores estrangeiros das nações distantes de Merenae e Thrane. Os rokuganis desconfiaram do povo estranho, mas Yugozohime lhes deu uma chance de se provarem, fazendo um acordo comercial com eles. Infelizmente, os estranhos se provaram indignos de confiança, pois poucos anos depois atacaram o Império. Yugozohime morreu na batalha resultante, conhecida como Batalha do Gamo Branco, mas os rokugani destroçaram completamente as tropas e barcos estrangeiros. Após o ataque, o novo imperador, filho de Yugozohime, ordenou o banimento completo de todas as coisas gaijins. Nenhum rokugani jamais comercializaria com os estrangeiros, proclamou o imperador, que também proibiu o uso de tecnologia gaijin, especialmente a substância explosiva conhecida como pimenta gaijin (pólvora). Após este incidente, o Clã Menor da Tartaruga foi fundado para vigiar futuras ameaças gaijins.

O quinto século foi uma era tumultuosa de mudanças e guerras. Quando Yugozohime destronou os Gozoku, ela não teve escolha senão fazer mudanças drásticas. Seus seguidores descobriam e executavam traidores Gozoku rapidamente, ajudados por vários membros de alto escalão arrependidos. Forças imperiais exterminavam o crime iniciado na era Gozoku, e o povo voltou a confiar no trono novamente.

A chegada das forças gaijins a Rokugan iluminou o exato problema que Shinjo previra no nascimento do império. Até então, Rokugan não tivera contato com aqueles de além de suas fronteiras, e essa primeira interação quase mergulhou o império inteiro no caos. Assim sendo, esse pequeno encontro resultou em uma gigante batalha naval e na morte da imperatriz. Os rokugani se tornaram intensamente suspeitos de influências estrangeiras, o que criaria muitos problemas séculos depois, com o retorno do povo de Shinjo.

Sexto Século (501-600 CI)

A Primeira Ascensão do Orador de Sangue

O sexto século viu a ascensão de um novo vilão de grandes e terríveis proporções. Otomo Jama, filho mais novo do imperador, descobriu uma coleção secreta de textos mágicos escritos por um shugenja do Caranguejo que pesquisava os efeitos da Mácula das Terras Sombrias. Jama ficou intrigado pelo poder descrito nela e começou a lidar com tais habilidades. Sua pesquisa e trabalho árduos foram recompensados tornando-o um dos mais poderosos *maho-tsukai* (feiticeiros de sangue) de todo o tempo. Pior ainda, ele aprendeu das terras gaijins o segredo de remover e esconder seu próprio coração, tornando-se imortal. Ele adotou o nome de Iuchiban e reuniu outros adoradores depravados e sedentos de poder em um culto mortal chamado Oradores de Sangue.

De início, os Oradores de Sangue ficaram escondidos e espalharam sua influência lentamente pelo Império. Células secretas do culto começaram a se formar nas terras dos Clãs Maiores, clandestinamente venerando o líder do culto. Os tenentes de Iuchiban espalharam o caos pelo Império com pequenos e quase irreconhecíveis eventos.

Um de seus seguidores, Agasha Ryuden, viajou para as Montanhas Crepúsculo para encontrar o sangue do Primeiros Oni. Ele criou uma poderosa *nemuranai* (artefato mágico) chamada Bigorna do Desespero, sacrificando todo o Clã Menor do Javali para sua criação. Outro tenente, Asahina Yajinden, usou a Bigorna do Desespero para forjar um conjunto de quatro espadas amaldiçoadas incrivelmente poderosas, as Espadas de Sangue. Todas nutridas pelo sangue dos que matavam, ficando cada vez mais fortes, e todas com a habilidade de influenciar seu portador, amplificando o lado negativo suas emoções imperfeitas. Paixão, Ambição, Julgamento e Vingança foram enviadas aos líderes de quatro Clãs Maiores na esperança de que usariam mal o poder das lâminas. Os líderes não suspeitaram da traição nos presentes e os aceitaram com gratidão, condenando a si mesmos — todos, exceto um.

O Campeão do Clã Escorpião, Bayushi Rikoji, percebeu desde o princípio que havia algo errado com esse misterioso presente da Garça. Ele manteve a lâmina sob total vigilância. Seus piores temores logo se realizaram quando os outros três receptores das Espadas de Sangue morreram em tragédias bizarras e inexplicáveis. Rikoji ordenou que seus homens encontrassem a origem das armas, e um de seus samurais rastreou as Espadas de Sangue até o quartel general de Iuchiban dentro da própria capital imperial.

Confrontado com exposição e prisão, Iuchiban invocou um grotesco recurso para se opor às forças do Império. Os maiores heróis do Império estavam sepultados nas criptas imperiais. Iuchiban ergueu esses corpos em profanas sátiras desmortas do que já haviam sido. Apenas a coragem de um bravo samurai do Leão permitiu que as forças dos Clãs Maiores se reunissem e destruíssem os zumbis de Iuchiban, capturando o feiticeiro maligno. A feitiçaria gaijin de Iuchiban o tornava impossível de ser realmente morto, logo o povo de Rokugan o aprisionou em uma tumba secreta projetada para conter seu poder para sempre.

Infelizmente, Iuchiban não continuou preso. Seu servo Yajinden descobriu o segredo de transferir seu espírito de um corpo para outro, e logo Iuchiban também dominou esta habilidade, escapando de sua tumba. Com sua derrota anterior em mente, Iuchiban permaneceu primeiramente escondido, e se pôs a trabalhar para reconstruir e expandir sua base de poder no culto dos Oradores de Sangue.

O povo do sexto século estava mal preparado para a terrível força da desconhecida magia de sangue, conhecida como *maho*. Eles conheciam vagamente o poder inerente a tal magia negra, mas ela nunca havia sido usada em tal escala e poder antes de Iuchiban. As Espadas de Sangue de Yajinden incapacitaram os líderes dos três mais poderosos Clãs Maiores e teriam feito mais se não fosse pela cautela e orientação do campeão do Clã Escorpião. Ainda assim, o terror de enfrentar soldados mortos-vivos quase arruinou os magistrados e guardas imperiais que vieram prender Iuchiban. Embora os guerreiros do Clã Caranguejo estivessem acostumados a combater cadáveres revividos, outros samurais não estavam preparados para tais horrores. O pensamento de enfrentar cadáveres pervertidos de heróis do passado era especialmente chocante para uma sociedade que reverenciava seus ancestrais. Após a derrota de Iuchiban, o imperador Hantei XII decretou que todos fossem cremados após a morte para prevenir que tal atrocidade ocorresse novamente.

O Crisântemo de Aço

Após a ascensão de Iuchiban, uma sensação de horror deu o matiz do sexto século. Após sua derrota, o Império enfrentou um período de incerteza, pontuado por uma tentativa do Louva-a-deus de raptar um herdeiro imperial e, pior ainda, a bizarra tirania do Crisântemo de Aço.

Hantei XVI era brilhante e capaz, mas também um tirano brutal, paranoico e sadicamente cruel. Seu governo rapidamente se tornou um reinado de terror à medida que torturava e matava qualquer um que suspeitasse de deslealdade, esmagando qualquer indício de rebelião aberta com força militar. Com o tempo seu estado mental se tornou incrivelmente instável, levando a comportamentos bizarros como proclamar Fortunas para Esterco e Tortura. Finalmente, ter assassinado sua mãe em plena corte provocou sua deposição pela Guarda Imperial. O real destino do imperador foi oculto do grande público, e a maioria de seus abusos foi cuidadosamente apagada das histórias imperiais oficiais. O trono de Rokugan passou para o filho mais jovem do Crisântemo de Aço — que, felizmente, provou ser um governante muito melhor que seu pai. Ainda assim, Iuchiban e Hantei XVI serviram como um aviso do que poderia acontecer se o poder divino caísse nas mãos erradas.

Sétimo Século (601-700 CI)

Com a destruição de duas grandes ameaças, Iuchiban e o Crisântemo de Aço, toda Rokugan estava apreensiva para o próximo século imaginando o que o destino traria a seguir. Felizmente, o Império desfrutou de um período de repouso, sem eventos tão marcantes quantos os dos últimos duzentos anos.

Rokugan se recuperava lentamente dos efeitos do reinado de Hantei XVI. Para tentar impedir que tais eventos ocorressem de novo, os rokugani abraçaram os escritos conhecidos como os Artigos dos Céus, que ajustavam vários aspectos da lei e tradição para tentar prevenir futuros abusos. Regras foram instituídas para melhorar o tratamento do povo comum, proteger reféns e prisioneiros e impor limitações legais ao uso da tortura. O sétimo século como um todo foi uma era de reconstrução. As poucas ameaças sérias que surgiram nesta época foram eliminadas antes que pudessem se tornar maiores.

O crime organizado cresceu um pouco nesta era, e a história romantizada de Yasuki Fumoki, audaz pirata, se tornou popular entre as pessoas. O aumento das atividades criminais centrou-se nas grandes cidades costeiras, embora contrabando e quadrilhas também surgissem no continente. A morte relatada de Fumoki pouco fez para conter o aumento, pois pessoas apaixonadas pelo seu estilo de vida romantizado continuavam a se rebelar contra a sociedade.

Oitavo Século (701-800 CI)

O Ataque do Mandíbula

Após um calmo século de relativa paz, Rokugan irrompeu em guerra novamente. Desta vez o Império enfrentou um inimigo explícito, as Terras Sombrias. Um lorde Oni conhecido simplesmente como "o Mandíbula" reuniu o maior exército das Terras Sombrias já visto desde a guerra contra Fu Leng. Eles apareceram sem aviso e atacaram as terras do Caranguejo, rapidamente massacrando as defesas do clã. O exército do Mandíbula avançava implacavelmente, ultrapassando as terras de Hiruma e ameaçando destroçar o Clã Caranguejo por inteiro. Finalmente os abatidos exércitos do Caranguejo se reuniram nas províncias Hida para um esforço final. Tudo parecia perdido, até que uma jovem e desconhecida shugenja chamada Kuni Osaku invocasse um poder notável de si e transformasse um rio em uma muralha de água no caminho do exército das Terras Sombrias. Osaku conseguiu precioso tempo para o Clã Caranguejo, e eles fizeram bom uso. Por 73 dias, o Caranguejo usou magia e força braçal para construir uma muralha gigante que se estendia por suas terras. Outros clãs enviaram ajuda e suprimentos, e a Grande Muralha do Carpinteiro finalmente se completou sem tempo a desperdiçar. Osaku morreu, sua força vital consumida pelo poderoso feitiço, e os exércitos do Mandíbula retomaram seu ataque. A Muralha, porém, os deteve quando nada mais seria capaz. O Caranguejo esmagou o exército das Terras Sombrias, matou o Mandíbula e forçou seu exército destroçado a voltar para o sul. Rokugan estava segura novamente. Em seguida, o Caranguejo se dispôs a trabalhar na expansão e extensão da nova Muralha do Carpinteiro, também conhecida no Império como a Muralha Kaiu, até que ela se estendesse por toda a fronteira com as Terras Sombrias.

Embora o Caranguejo tivesse prevalecido, eles pagaram um alto preço. As terras Kuni foram maculadas, e purificá-las as reduziria a um deserto cinza e sem vida. Pior ainda, as terras Hiruma foram completamente perdidas, deixadas do lado errado da recém construída Muralha Kaiu. Essas perdas engendraram um ódio ainda maior às Terras Sombrias dentro do Clã Caranguejo, bem como um cauteloso respeito por sua força monstruosa. Ao longo dos próximos três séculos, incontáveis samurais Hiruma morreriam em infrutíferas tentativas de reclamar seu castelo e legado.

Infelizmente, os outros Clãs Maiores, não aprenderam tanto quanto o Caranguejo com esse quase desastre. A Muralha Kaiu se tornou muito eficaz na contenção da ameaça das Terras Sombrias, e os outros Clãs Maiores, que raramente a viam com seus próprios olhos, passaram a crer que as Terras Sombrias sempre seriam mantidas sob controle pelo poderoso Caranguejo.

O Retorno do Orador de Sangue

Décadas após o ataque do Queixada, os planos do Orador de Sangue Iuchiban foram finalmente expostos quando ele cometeu o erro de tentar possuir o corpo de um monge tatuado do Clã Dragão. O Togashi havia sido bem treinado e fortalecido contra ataques espirituais, e repeliu a influência de Iuchiban. Ele rapidamente avisou os outros clãs da fuga de Iuchiban. Os Clãs Maiores, lembravam do terror que Iuchiban espalhou por Rokugan da primeira vez, e reuniram suas forças contra os Oradores de Sangue. Iuchiban reuniu seus próprios seguidores e uma terrível batalha de sete dias se seguiu, ao fim da qual os clãs destruíram totalmente o exército morto-vivo de Iuchiban. O monge Togashi que detectou Iuchiban pela primeira vez foi capaz de capturar o feiticeiro com uma tatuagem especial, selando-o em seu próprio corpo. Ele entrou na tumba de Iuchi-

ban, sacrificando-se, e os shugenjas do Império trabalharam em um grande ritual para prender a alma do Orador de Sangue na própria pedra que compunha sua prisão.

Foi simples para todos colocarem as frívolas rivalidades com outros Clãs Maiores de lado contra a ameaça de Iuchiban. O Édito Imperial de cremação limitou bastante o tamanho de seu novo exército, e o sacrifício do monge do Clã Dragão limitou as ações do Orador de Sangue. Porém, foi um enfático lembrete de que este vilão ainda não estava totalmente derrotado.

Nono Século (801-900 CI)

O Retorno do Unicórnio

As fronteiras internas de Rokugan mudaram para sempre quando os seguidores de Shinjo finalmente retornaram ao Império Esmeralda após oito séculos de exploração. Agora se chamando de Clã Unicórnio, eles não sabiam da ameaça das Terras Sombrias e vieram a seu lar ancestral pelo sul. O Clã Caranguejo se preparou para se defender contra os estrangeiros, mas o Unicórnio ultrapassou suas fortificações e adentrou o Império. Eles travaram várias batalhas contra o resto dos Clãs Maiores, mais notavelmente Escorpião e Leão, antes que todos percebessem a verdade. O imperador saudou o retorno dos irmãos e irmãs perdidos de Rokugan, e lhes restaurou o controle de suas províncias originais.

O retorno do Unicórnio mudou o Império imediata e dramaticamente, e eles enfrentaram um difícil combate para se adaptar ao seu novo lar. Os rokugani estavam acostumados ao equilíbrio de poder que firmaram após sete séculos de manobras políticas e militares. A súbita aparição do Clã Unicórnio mudou isso, e alterou várias das fronteiras entre os clãs, imediatamente semeando descontentamento entre os que perderam terras e influência, como Escorpião e Leão. Pior ainda, o Unicórnio parecia quase gaijin, com estranhos hábitos e práticas estrangeiras. Eles tentaram fazer amigos e aliados entre os outros mudou o Império, mas só tiveram sucesso limitado no início, principalmente com Caranguejo e Garça.

Infelizmente, o retorno do Clã Unicórnio também gerou um novo inimigo para Rokugan. O daimyo da família Moto, Moto Tsume, liderou seu exército para as Terras Sombrias, confiante que poderia fazer o que o Caranguejo não conseguiu. Ele pagou caro por sua arrogância quando ele e quase toda a sua força sucumbiram à Mácula. A vasta legião de Perdidos resultante ficou conhecida como os Moto Negros. Tsume e seus Moto Negros ameaçariam o Império de tempos em tempos por centenas de anos.

A reintegração do Clã Unicórnio a Rokugan se provaria uma longa e difícil empreitada. Apesar de seus melhores esforços, o Unicórnio continuaria sendo considerado estrangeiro por séculos. O nono século, foi portanto, uma época de vastas mudanças e conflito cultural, e as cortes se tornaram interessantes e perigosas durante essa era

Décimo Século (901-1000 CI)

Em contraste com a época anterior, poucos eventos tumultuosos ocorreram durante o décimo século. Os rokugani continuaram a se ajustar à chegada do Clã Unicórnio. Foi uma época de pequenas batalhas e lutas por ganho político. Esta era é, em vários aspectos, o exemplo perfeito do Império "normal", quando as pessoas podiam viver sem grandes e épicos eventos sobre suas cabeças.

Décimo Primeiro Século (1001-1100 CI)

Rokugan continuava a prosperar sem ameaças externas a suas fronteiras. Vários conflitos e batalhas pequenas continuaram a ocorrer, algumas com resultados desastrosos. Dois Clãs Menores, Lebre e Raposa, quase entravam em guerra por disputas territoriais. A situação piorou quando diplomatas do Clã Raposa foram assassinados durante as negociações. O envolvimento do Clã Garça finalmente acalmou as coisas e evitou o princípio de uma guerra aberta.

Foi durante o décimo primeiro século que a Escuridão Enganosa começou a fazer manobras secretas contra o Império, lentamente aproveitando a fundação que começou com a corrupção de Shosuro, a Trovão do Clã Escorpião, durante o primeiro século. O estranho poder da Escuridão cresceu lenta porém impiedosamente por todo esse tempo, e criou a "família" Ninube em seu meio.

Poucos eventos grandes ou tumultuosos ocorreram durante o décimo primeiro século, mas ele foi em parte um prelúdio para coisas muito maiores, pois o Império se aproximava do Segundo Dia do Trovão. Bem como o século antes dele, o décimo primeiro século é perfeito para mostrar um Império normal e relativamente pacífico.

Décimo Segundo Século (1101-1200 CI)

O décimo segundo século é um dos mais tumultuosos períodos na história de Rokugan, a começar com a gradual escalada de eventos menores que levou à Guerra dos Clãs e o Segundo Dia do Trovão. Os Pergaminhos Negros foram confiados aos cuidados do Clã Escorpião na fundação do Império e foram mantidos em segurança por mil anos, mas este século veria todas eles serem abertos e usados, anunciando o retorno do deus negro Fu Leng. O Segundo Dia do Trovão convocaria os descendentes dos Sete Trovões para enfrentar Fu Leng e derrotá-lo mais uma vez. Esses eventos, por sua vez, prepariam o palco para mais crises que quase destruiriam o Império durante a segunda metade do século.

O Golpe do Clã Escorpião

Bayushi Shoju, campeão do Clã Escorpião, previu o retorno de Fu Leng. Profecias secretas afirmavam que o último Hantei arruinaria o Império e proclamaria o retorno do deus negro. O coração de Shoju se encheu de ódio e ele procurou meios de deter a catástrofe futura. Ele decidiu que sua única escolha seria por um fim à dinastia Hantei. Ele e seu clã invadiram

a capital, mataram o imperador e tentaram tomar o controle de Rokugan à força. Este evento foi posteriormente chamado de Golpe do Clã Escorpião. Os Clãs Maiores se aliaram para derrotar o Clã Escorpião, e Shoju pereceu por sua temeridade.

Shoju não conseguiu matar o filho do imperador, e Hantei XXXIX tomou o trono após a falha do Golpe. Ele baniu formalmente o Clã Escorpião e executou vários líderes do clã como punição por suas ações. O jovem Imperador também desmantelou vingativamente a família Akodo, por seu líder Akodo Toturi ter falhado em proteger o antigo Imperador do ataque de Shoju. Para o próprio Toturi o imperador reservou a pior punição que poderia imaginar para um samurai. Ele negou a Toturi o direito de seppuku e o forçou a se tornar um ronin.

Yogo Junzo, daimyo da família Yogo do Clã Escorpião, encheu-se de raiva com o resultado do Golpe. Ele abriu o primeiro dos vários Pergaminhos Negros para punir o Império pela derrota de Shoju. O Pergaminho Negro espalhou uma mortífera praga conhecida como Doença Debilitante por Rokugan, e sua Mácula transformou Junzo em um escárnio desmorto de tudo o que já havia sido. Pouco depois, Junzo abriu o segundo Pergaminho Negro, fortalecendo o jugo de Fu Leng sobre o reino mortal. O deus negro imediatamente se aproveitou da mente e alma fracas do jovem imperador e começou a sussurrar em seu ouvido.

A Guerra dos Clãs e o Segundo Dia do Trovão

Os Mestres Elementais, líderes do Clã Fênix, viram a crescente e mortífera ameaça das Terras Sombrias. Eles concluíram que não entendiam o suficiente sobre as Terras Sombrias, e os Mestres Elementais não estavam acostumados a não ter informações completas sobre cada situação. Eles decidiram abrir vários Pergaminhos Negros em sua posse para ganhar mais conhecimento íntimo de seu inimigo. Os Mestres, arrogantemente seguros de seu poder, acreditavam que não seriam afetados pelos Pergaminhos. Eles estavam muito errados, e logo caíram sob a influência da Mácula das Terras Sombrias.

Embora Akodo Toturi tivesse se tornado ronin após seu fracasso durante o Golpe do Clã Escorpião, sua história continuou. O kami Togashi, apareceu em público pela primeira vez em dez séculos, aconselhou Toturi a continuar servindo ao Império. Com recursos do Clã Dragão, Toturi reuniu um exército de ronins, samurais do Dragão e samurais do Unicórnio, que trabalhariam para proteger o Império inteiro. Os nagas, recém despertos de seu sono, também se juntaram ao Clã Dragão para se opor às forças de Fu Leng.

O imperador adoeceu da Doença Debilitante, e sem herdeiro aparente, a guerra logo irrompeu em Rokugan entre todos os Clãs Maiores. O Caranguejo entrou em uma aliança equivocada com as Terras Sombrias, uma decisão da qual ele se arrependeria amargamente. O enfraquecido imperador sucumbiu ao poder de Fu Leng, e trouxe criaturas das Terras Sombrias ao coração de Rokugan para se preparar para o Segundo Dia do Trovão. Assim que os rokuganis final-

mente perceberam a verdade, eles se reuniram em uma desesperada tentativa de derrotar o deus negro. Togashi e um misterioso homem chamado de o Ronin Encapuzado, descendente do próprio Shinsei, reuniu um novo grupo de Sete Trovões, descendentes espirituais dos sete heróis originais: Hida Yakamo, Doji Hoturi, Mirumoto Hitomi, Toturi, Isawa Tadaka, Bayushi Kachiko e Otaku Kamoko. Eles viajaram para Otosan Uchi para confrontar Fu Leng em combate mortal, e embora Togashi, Doji Hoturi e Isawa Tadaka tivessem perecido, os Trovões conseguiram mais uma vez matar Fu Leng e bani-lo do mundo mortal. Toturi, que desferiu o golpe fatal na forma humana do deus negro, ascendeu ao trono e se tornou o primeiro imperador da Dinastia Toturi.

A Era do imperador Oculto (A Guerra Contra a Escuridão)

As primeiras ações de Toturi como imperador foram restaurar o Clã Escorpião e elevar o Clã Louva-a-deus ao status de Clãs Maiores, esta, uma recompensa por seu valente esforço em prol do Império durante a Guerra dos Clãs. Ele não reformou a família Akodo, em parte para evitar acusações de favoritismo e em parte por causa da vergonha contínua de suas falhas anteriores. O Império esteve seguro por vários anos antes de uma nova crise surgir.

A Escuridão Enganosa, tendo acumulado poder por séculos, atacou no coração do Império. Seus lacaios raptaram o imperador e culparam o Clã Escorpião pelo crime. O Escorpião foi banido para as Areias Ardentes, onde lutaram para sobreviver por vários anos antes de conseguirem retornar a Rokugan.

O desaparecimento de Toturi o Primeiro gerou outra série de guerras em larga escala e conflitos entre os Clãs Maiores. A Escuridão Enganosa aumentou essas batalhas, reacendendo velhas rivalidades e alimentando antigos ódios entre diferentes facções. O resgate do imperador Toturi pouco fez para encerrar essas batalhas, já que a Escuridão Enganosa o corrompera e suas ações se tornaram erráticas e destrutivas. Em outro lugar no Império, o Clã Caranguejo lutava para retomar os territórios Hiruma das Terras Sombrias, enquanto a kami Shinjo retornava de seu longo aprisionamento nas Areias Ardentes para expor e eliminar os kolats que infiltraram sua família no Clã Unicórnio. Otaku Kamoko, Trovão do Unicórnio, ajudou o agora purificado Unicórnio a destruir os Moto Negros, e o governo do clã passou da família Shinjo para os Moto.

Questões maiores que meros conflitos internos do Império estavam em jogo. Lorde Lua, Onnotangu, tinha grande desprezo pela raça humana em seu coração, um legado de seu ódio amargurado por seus próprios filhos cuja linhagem se misturou com a dos mortais. Ele estava alimentando a Escuridão Enganosa com seu próprio poder.

A Trovão do Dragão, Mirumoto Hitomi, se dispôs a pessoalmente deter esta ameaça. Usando o poder de vários artefatos perdidos e a ajuda da alma de Togashi, ela desafiou Lorde Onnotangu a combate pessoal, o matou e ascendeu aos Céus em seu lugar. Lady Sol, Amaterasu, enfurecida pela morte de seu marido, deixou sua posição nos Paraísos Celestiais, aumentando dramaticamente o poder da Escuridão Enganosa.

Quando Lady Amaterasu recobrou o juízo, ela foi dominada pela vergonha de suas ações e cometeu seppuku. Hida Yakamo, o Trovão do Clã Caranguejo, foi seu sucessor durante a cerimônia e ascendeu para se tornar Lorde Sol após sua morte.

Nesse momento, o Império finalmente tomou consciência da ameaça imposta pela Escuridão Enganosa. Ela se fixou nas profundezas das Terras Sombrias no Portal do Esquecimento, um artefato de grande poder por meio do qual antigos espíritos dos mortos podiam retornar ao reino mortal. Toturi cometeu seppuku para libertar o trono Imperial da influência da Escuridão, e após seu sacrifício os exércitos dos Clãs Maiores se uniram novamente e marcharam para as Terras Sombrias. Os reverenciados ancestrais dos Clãs Maiores, incluindo o próprio Toturi, retornaram pelo Portal do Esquecimento para ajudar Rokugan nessa hora de necessidade. No momento crítico, seus esforços enfraqueceram a Escuridão, permitindo que a nova Lua, Hitomi, fizesse o que Onnotangu e Amaterasu nunca fizeram — dar-lhe um nome. Ela lhe deu o nome Akodo, limitando seu poder e simultaneamente restaurando a família do Leão. A Escuridão Enganosa foi derrotada, reduzida a uma casca de seu antigo poder. O que ficou para trás foi absorvida pelo Dragão Celestial do Ar, impedindo que ela ficasse forte o suficiente para ameaçar a existência novamente — mas no processo, criou o Dragão das Sombras, um ser sinistro que ameaçaria Rokugan por vários anos ainda.

Após o conflito da Guerra Contra a Escuridão, a raça naga retornou ao sono novamente, acreditando que outro desafio ainda estava por vir.

A Era dos Quatro Ventos

Os rokuganis esperavam que a derrota da Escuridão Enganosa finalmente traria um tempo de paz, mas isto não ocorreu. Muitos dos espíritos que retornaram pelo Portal do Esquecimento não entendiam que seu tempo no reino mortal, Ningen-dô, havia acabado. Um deles era ninguém menos do que Hantei XVI, o Crisântemo de Aço. O Hantei ressuscitado reuniu os espíritos e tentou um golpe contra Toturi. A Guerra dos Espíritos pôs homens contra ancestrais reverenciados em um conflito que durou uma década. Por fim, a guerra terminou com uma trégua entre a Dinastia Toturi e o Crisântemo de Aço.

Quase uma década após a Guerra dos Espíritos, Toturi o Primeiro foi emboscado e morto por um novo tipo de criatura das

Terras Sombrias chamado Onisu. Sua morte provocou um grande debate pelo Império, pois ele não havia declarado formalmente seu herdeiro. Algumas pessoas seguiram Toturi Tsudao, sua filha mais velha como imperatriz. Alguns seguiram Toturi Sezaru, seu filho legítimo mais velho, um shugenja prodigioso que mantinha os poderes de três Elementos dentro de si. O Clã Leão e o Clã Unicórnio seguiram Akodo Kaneka, filho mais velho porém ilegítimo de Toturi, nascido de um romance com uma geisha. Poucos seguiram Hantei Naseru, o filho caçula politicamente adepto, que adotou o nome Hantei como parte da trégua que encerrou a Guerra dos Espíritos. Os quatro filhos ficariam conhecidos como os Quatro Ventos.

Na luta política consequente, os rokugani quase perderam a aparição de um novo campeão das Terras Sombrias, um homem chamado Daigotsu, até que ele garantiu que não o ignorassem mais. Após um ataque à Muralha que abalou terrivelmente o Clã Caranguejo, ele invadiu a própria Otosan Uchi pelo mar e usou os poderosos portais espirituais de lá para abrir um buraco no Meido, o Reino da Espera. Lá, ele libertou a alma de Fu Leng de uma prisão feita pela Fortuna da Morte, libertando-o para que pudesse invadir os Paraísos Celestiais. Fu Leng pretendia destruir seus irmãos e irmãs e tomar sua posição nos Céus.

Os Quatro Ventos, cientes do perigo aos Céus, se reuniram e atacaram Daigotsu em sua fortaleza nas Terras Sombrias, a Cidade dos Perdidos. Enquanto Tsudao, Sezaru e Kaneka batalhavam contra os asseclas de Daigotsu, Naseru conseguiu minar o relacionamento de Daigotsu com Fu Leng, sugerindo que Daigotsu tinha poder de mais e um dia poderia desafiar o deus negro. A súbita dúvida de Fu Leng em seu campeão escolhido abalou seu grande poder, sustentado na adoração dos seguidores de Daigotsu, e ele se retirou dos Céus. Tsudao tirou vantagem deste momento para destruir o corpo físico de Daigotsu ao custo de sua própria vida. Após a batalha, nem Kaneka nem Sezaru se sentiram dignos do trono. Naseru se tornou imperador de Rokugan, mas adotou o título de Toturi III, declarando sua falecida irmã como tendo sido Toturi II.

O Retorno do Orador de Sangue

Embora Daigotsu tivesse morrido, sua preparação lhe permitiu retornar ao reino mortal. Seu poder foi imediatamente desafiado pelo retorno do temido feiticeiro Iuchiban, que havia escapado de sua tumba novamente. Iuchiban derrotou Daigotsu e o forçou a sair de seu próprio lar, e o culto dos Oradores de Sangue tomou controle da Cidade dos Perdidos. Daigotsu viajou até as Areias Ardentes para descobrir o segredo do poder de Iuchiban.

O Império foi pego de surpresa para o ataque em larga escala de Iuchiban, pois os Oradores de Sangue derramaram uma chuva de sangue Maculado sobre toda a Rokugan. Infelizmente, ao lidar com este inimigo declarado, o imperador descobriu que havia inimigos ocultos dentro das fronteiras do próprio Império. Bayushi Atsuki, um dos fundadores originais dos Gozoku, havia retornado a Rokugan pelo Portal do Esquecimento e ressuscitou a antiga conspiração.

Por fim, as forças combinadas dos Clãs Maiores e Daigotsu encerraram a ameaça de Iuchiban, não temporariamente, mas de uma vez por todas, pois o coração oculto do feiticeiro fora finalmente desenterrado. Os Gozoku se provaram mais persistentes, e as forças de Toturi Terceiro passaram anos desmantelando sua corrupção em todas as partes do Império.

Ainda enquanto Iuchiban fora destruído, o descendente de Shinsei, Rosoku, filho do Ronin Encapuzado, emergiu de seu ocultamento. Rosoku acreditava que se Rokugan deveria enfrentar os desafios desta era, precisaria reencontrar a iluminação, e apresentou ao Império uma série de charadas enigmáticas. Aqueles que resolvessem essas charadas ficariam conhecidos como os Guardiões dos Elementos, liderados pelo Guardião dos Cinco Anéis, Asahina Sekawa. Tragicamente, logo após apresentar esses desafios ao Império, Rosoku foi assassinado por um agente dos Oradores de Sangue.

O surgimento de Rosoku e dos Guardiões provocou uma onda de iluminação e fervor religioso pelo Império, para grande surpresa do imperador Toturi III. Naseru sempre foi um homem muito racional e não podia entender a iluminação. Ele vagou pela terra incógnito, tentando entender este conceito, e por fim viajou ao coração das Terras Sombrias até a Tumba dos Sete Trovões, local de repouso dos sete heróis originais. Naseru se sacrificou para que os heróis do Império pudessem retornar com a sabedoria necessária para proteger o Império das ameaças futuras.

A Corrida Pelo Trono

Com a morte de Toturi III, outra luta pelo poder surgiu no Império. O poder mágico de Sezaru o fez decair pelo despenhadeiro loucura e por fim o levou à morte. Moto Chagatai, o Khan do Unicórnio, tentou tomar o trono do Império pela força bruta em uma tentativa de unificar o Império sob um forte governante. Kaneka morreu na batalha de Toshi Ranbo, lutando contra seu velho amigo Chagatai. Chagatai foi por fim mal sucedido em sua tentativa. Guerras irromperam na terra e cortesãos planejavam colocar o trono nas mãos de um lorde ou outro, até que os próprios Paraísos Celestiais interviram.

Os Céus não podiam mais tolerar a influência da humanidade nos reinos espirituais. O recém-criado Dragão de Jade desafiou o Lorde Sol, Hida Yakamo, em combate pessoal e se tornou o novo Sol, enquanto o gêmeo de Jade, o Dragão de Obsidiana, semelhantemente derrotou Hitomi para ascender à posição de nova Lua. Com os deuses restaurados ao governo dos Céus, era tempo de restaurar o equilíbrio no mundo dos mortais. Os novos Sol e Lua decretaram outro torneio no mesmo lugar onde Hantei havia conquistado o trono doze séculos atrás. Os Céus julgariam os samurais dignos de liderar uma nova dinastia no Trono Imperial, uma dinastia com o real apoio do divino. Por fim, Kitsuki Iweko, a daimyo da família Kitsuki, foi proclamada imperatriz Iweko, a Primeira.

A Geografia de Rokugan

Rokugan é uma terra de geografia diversificada, indo de vastas planícies e férteis campos a montanhas íngremes e ilhas tropicais. Em sua maior parte, o clima é temperado, com um longo e moderado verão, mas um inverno surpreendentemente intenso – toda a Rokugan continental experimenta significativas nevascas durante os meses de inverno, e viagens são extremamente lentas durante essa época.

Os mais notáveis acidentes geográficos de Rokugan são suas duas grandes cordilheiras, conhecidas como a Grande Muralha do Norte e a Espinha do Mundo (ou *Seikitsu*). A Grande Muralha do Norte define a fronteira setentrional e serve como barreira entre as terras dos Clãs Fênix, Dragão e Unicórnio e as estepes abertas que estão além, habitadas por bárbaros gaijins. A Espinha do Mundo divide Rokugan ao meio, percorrendo o Império de noroeste a sudeste. Embora haja várias passagens próximas às extremidades desta cadeia montanhosa, em seu vasto centro ela é cruzada por apenas uma grande passagem. Durante grande parte da história do Império, ela era o famoso Estreito de Beiden, que conectava as terras do Leão ao Escorpião, mas durante a Guerra dos Espíritos o estreito foi destruído. Pela vontade dos Paraísos Celestiais, um novo estreito foi aberto mais ao norte, o Estreito Seikitsu, conectando as terras do Escorpião ao Unicórnio.

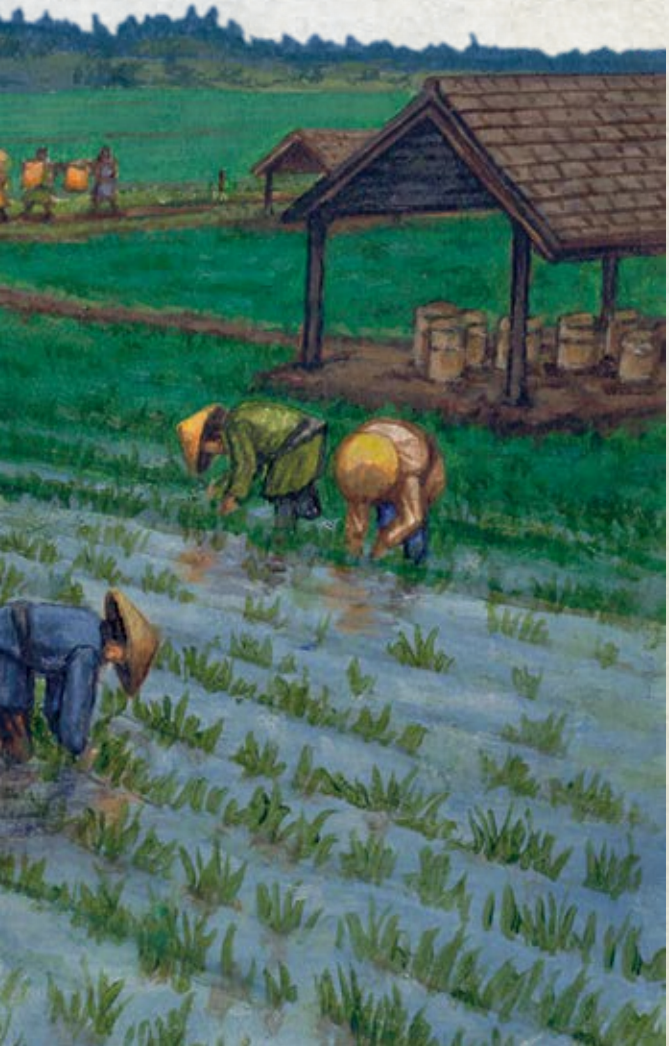
Além das fronteiras de Rokugan a oeste e noroeste, fica o vasto deserto das Areias Ardentes. Estranhas terras e reinos estrangeiros podem ser encontrados do outro lado das Areias Ardentes, e Rokugan ocasionalmente faz contato com eles, mas em sua maior parte o Império ignora este árido deserto e o que quer que esteja além. Na fronteira ocidental de Rokugan, formando uma barreira entre o Império e as Areias Ardentes, está a Floresta Shinomen, uma vasta floresta ancestral que é lar de fantasmas e estranhas criaturas inumanas, mais notavelmente os lendários Nagas. Rokuganis evitam este lugar, e sabem pouco do que está lá dentro.

A sudoeste, porém, está um reino cujas atenções Rokugan não consegue evitar, embora muitos do Império queiram isso: as Terras Sombrias, o corrupto e aterrorizante domínio criado quando Fu Leng caiu dos Paraísos Celestiais no início dos tempos. A terrível

queda de Fu Leng abriu um buraco pela realidade até o Jigoku, o Reino do Mal, criando o famoso Poço Infecto de Fu Leng. Onis, outros monstros, e a horrível Mácula continuamente emergem do Poço Infecto, e sua influência criou as Terras Sombrias.

As terras do Caranguejo servem de fronteira entre as Terras Sombrias e o resto de Rokugan. Aqui o Caranguejo vigia, eternamente postado ante a Muralha dos Kaiu, a mais poderosa fortificação do Império. As terras do Caranguejo tendem a ser rochosas e montanhosas, com pouca produtividade agrícola. Pior ainda, ao longo dos séculos alguns de seus territórios foram Maculados por incursões das Terras Sombrias. Mesmo com a Mácula removida dessas terras, o que resta é pouco mais do que desertos sem vida. As águas da Baía do Peixe Terremoto suprem o Caranguejo com frutos do mar em abundância, mas mesmo com esse recurso eles são cronicamente desprovidos de alimentos, forçados a importá-los do resto do Império. Porém, suas terras rochosas contêm abundantes minérios e riqueza mineral, especialmente ferro.

Em contraste ao Caranguejo, as terras da Garça estão entre as mais vastas e mais produtivas de Rokugan. A Garça controla territórios a norte e sul das Montanhas Seikitsu, e exibe grandes campos de arroz e grãos nas duas regiões. Eles controlam quase toda a costa do Império da fronteira com as terras do Caranguejo até o norte da antiga capital Otosan Uchi, e essas costas são repletas de grandes e prósperas cidades portuárias, suas baías são cheias de barcos por todo o ano. Não surpreende, portanto, que a Garça possa se gabar de ser o mais rico dos clãs, com castelos cujo tamanho e beleza só são excedidos pelos da própria Capital Imperial.



As terras do Escorpião, a norte do Caranguejo e cercadas a leste e norte pelas Montanhas Seikitsu, são moderadamente populosas, com várias florestas e rios, notavelmente o poderoso Rio do Ouro, uma grande artéria comercial no Império ocidental. Porém o Escorpião possui, uma das maiores cidades de Rokugan, o grande centro comercial de Ryoko Owari. Pousadas e casas de chá das terras do Escorpião são famosas como sendo as melhores do Império, talvez pelo Escorpião desejar que seus visitantes estejam sempre relaxados e confortáveis.

No nordeste de Rokugan, adjacentes às Areias Ardentes, ficam as cadeias de colinas e grandes planícies do Clã Unicórnio, cruzadas por vários rios menores e pontilhadas por ocasionais florestas pequenas. O Unicórnio tem poucas cidades, já que grande parte de seu povo mantém as tradições nômades formadas por séculos de viagens fora do Império. Eles, porém, têm pequenos vilarejos agrícolas, bem como algumas minas de diamantes que enriquecem seus mercadores.

O Clã Leão, tradicional rival da Garça, controla as planícies do centro-norte do Império, um território vasto e fértil, mas que sofre pela necessidade de apoiar os vastos exércitos deste clã marcial. Florestas são esparsas neste território, e o Leão as controla cuidadosamente para prevenir a exaustão de suas limitadas reservas de lenha. O Leão também tem várias minas no seu lado das Montanhas Seikitsu, uma útil fonte de comércio para um clã normalmente pobre em arroz. Alcateias de leões selvagens, que dão nome ao Clã Leão, podem ser encontradas nessas regiões com relativa frequência, embora sejam raras em outros lugares de Rokugan.

As terras do Dragão, separadas do Leão pelo Rio do Mercador Afogado, são em sua maior parte bem montanhosas, com altos picos cercados por densas florestas. As terras do Dragão são diretamente adjacentes à Grande Muralha do Norte, e é notoriamente difícil para outras pessoas entrarem sem permissão. Muitas histórias falam de estradas que somem misteriosamente ou parecem seguir em círculos. O preço de tal segurança, porém, é uma distinta falta de fazendas produtivas, e o Dragão é provavelmente o Clãs Maiores mais pobre do Império.

As terras da Fênix ficam espremidas no canto nordeste do Império, com duas pequenas cordilheiras separando-as do resto de Rokugan. As Montanhas da Fênix formam uma barreira a oeste, em direção às terras do Dragão, enquanto as Montanhas do Arrependimento ficam ao sul, perto de Otosan Uchi. Entre as duas regiões, está uma planície relativamente estreita pela qual passa a maior parte dos bens e comércio com o resto de Rokugan. Seu território também ostenta uma grande floresta, a Isawa Mori, famosa por ser assombrada por fantasmas e espíritos descontentes. Muitas de suas fazendas e grandes castelos ficam junto à costa, mas a Fênix tem poucos portos, já que muito de sua costa é de íngremes encostas.

Ao sul do continente do Império ficam as Ilhas da Seda e Especiaria, onde o Clã Louva-a-deus fez seu lar. Em contraste ao resto do Império, essas terras são tropicais, cobertas por vegetação exuberante e estranhos animais desconhecidos no continente. Pássaros coloridos, macacos, cobras constritoras e outras exóticas e perigosas formas de vida são comuns. O Louva-a-deus tem relativamente pouco solo agrícola, e conta primariamente com a abundância do mar para se alimentar.

Classes Sociais e a Ordem Celestial

Os rokugani acreditam que todos os seres vivos, e de fato toda a existência, são organizados em uma hierarquia definida pela vontade dos Paraísos Celestiais. Esta hierarquia — chamada de Ordem Celestial — foi revelada aos rokuganis pelos Kamis na fundação do Império, e eles a veem como expressão sagrada e inquestionável da vontade divina. Ignorar ou violar a Ordem é blasfemar contra o próprio cosmo. Portanto, os cidadãos do Império Esmeralda são organizados em três castas distintas, cada uma delas dividida em vários níveis menores e subcastas. Tipicamente, uma pessoa nasce em uma casta e permanece nesta casta pela vida inteira, embora exceções sejam possíveis.

No topo da ordem social estão os samurais, os governantes de Rokugan. Eles são as únicas "pessoas reais" de Rokugan, e têm completo poder e direitos sobre todos abaixo deles. A casta samurai é, obviamente, dividida em níveis sociais próprios — os Kuge (nobreza) e os Buke (os que servem). Os Kuge incluem o imperador, os vários oficiais imperiais e daimyos, os Campeões de Clãs que governam os vários clãs do Império, e os daimyos das várias famílias dentro de cada clã. Todos os outros samurais pertencem aos Buke. É claro, há considerável divisão social nos buke também, indo da camada superior dos daimyos provinciais e governadores de cidades, passando por magistrados, conselheiros, oficiais militares e outros oficiais, e terminando no vasto número de simples guerreiros, cortesãos e sacerdotes que servem ao Império — os chamados "ji-samurais". Em geral, um samurai não tem permissão de questionar ou se opor a alguém de nível social superior sem uma justificativa fortíssima. Inversamente, um samurai pode facilmente comandar os de nível social inferior, e espera-se que tal abuso seja suportado honradamente. Samurais devem sempre se tratar com extremo respeito e polidez, mesmo que sejam arqui-inimigos, pois um deslize em maneiras públicas significa violar a cortesia e possivelmente até mesmo "perder a compostura", um imperdoável erro social.

Abaixo dos samurais estão os Bonge — o povo comum, também chamados de *heimin* ou "meias-pessoas". Eles compõem a vasta maioria da população de Rokugan, e são os que mantêm a nação e a economia funcionando. Normalmente, eles não têm permissão de usarem armas, embora exceções existam para deveres específicos como *ashigarus* (camponeses militares alistados) ou *budokas* (servos pessoais armados de samurais). Samurais podem exigir qualquer coisa de um heimin sem recompensa, e podem matar qualquer heimin que desobedecer ou deixar de mostrar o devido respeito. Porém, a Ordem Celestial também dita que há responsabilidades entre as diferentes castas da sociedade, algo enfatizado em escritos como os Artigos dos Céus. Logo, embora seja dever do heimin produzir e obedecer, é dever do samurai proteger e administrar. Ainda assim, a vida de um bonge é difícil, cheia de trabalho duro e sofrimento. Apenas alguns cidadãos comuns têm a sorte de servirem a um samurai que realmente se importa com eles — em sua maior parte, seus senhores os tratam com indiferença, se não plena crueldade. Naturalmente, heimins são sempre respeitosos e obedientes aos samurais, já que a alternativa é sofrer sua fúria, mas raramente sentem algo sobre seus mestres além de medo e respeito cauteloso. Porém, os raros samurais que mudam seus planos para cumprir seus deveres para com a casta heimin logo chamarão sua atenção, e samurais tão compassivos provavelmente serão recompensados com lealdade e esforço extra.

Mesmo entre os bonge, há várias divisões sociais. Os heimins de mais alto nível são os camponeses, pois cultivam a comida da qual todo o Império depende para sobreviver. Logo abaixo dos camponeses estão os artesãos e artífices — carpinteiros, ferreiros, pedreiros, cervejeiros, alfaiates, etc. Embora não cultivem comida, essas pessoas ainda criam coisas úteis e valiosas, e artesãos heimins talentosos podem até mesmo obter o respeito de samurais que admirem seus trabalhos (de fato, alguns samurais são artesãos propriamente ditos, embora criem artes raras como a pintura e criação de espadas ao invés de coisas simples como mobílias ou ferraduras). No final dos níveis bonge estão os mercadores. Mercadores são tratados com desprezo pelos samurais, já que não fazem nada para eles — eles simplesmente compram e vendem coisas feitas por outros. Porém, o comércio é importante para a saúde econômica do Império, e muitos clãs usam a atividade comercial para abastecer seus cofres — uma contradição que perturba alguns samurais. Para contornar este problema, alguns samurais se dizem "patronos mercantes", vigiando e supervisionando as atividades de mercadores comuns, assim permitindo-lhes conduzir o comércio sem sujarem diretamente as suas mãos com atividades tão detestáveis.

Monges ocupam uma posição peculiar na ordem social. Eles não são samurais, e pela interpretação rígida do sistema social rokugani não podem ser considerados outra coisa além de heimins. Porém, seu papel como representantes das tradições religiosas do Império lhes concede respeito que outros cidadãos não desfrutam. Muitos samurais tratam monges com certa deferência, e membros proeminentes da Irmandade de Shinsei são por vezes convidados à corte para dar conselhos e orientar daimyos.

Se a posição de monges é peculiar, a dos *ronins* — samurais que não têm senhor, clã ou família próprios — é muito mais difícil. Um ronin é tecnicamente ainda da casta samurai, mas sem senhor ou clã para proteger ou cuidar dele, ele deve fazer seu próprio caminho no mundo, jogado pelas ondas do destino — daí o nome *ronin*, ou "homem onda". Já que ronins não possuem renda ou propriedade, muitos deles são forçados a trabalhar como mercenários ou guarda-costas, ganhando comida e abrigo pela força de suas espadas. Alguns ronins acabam tendo que fazer trabalhos manuais para terem abrigo, mas como samurais eles consideram isto tremendamente vergonhoso, e muitos deles recorrem ao crime ou à bandidagem em vez de viverem como pessoas comuns.

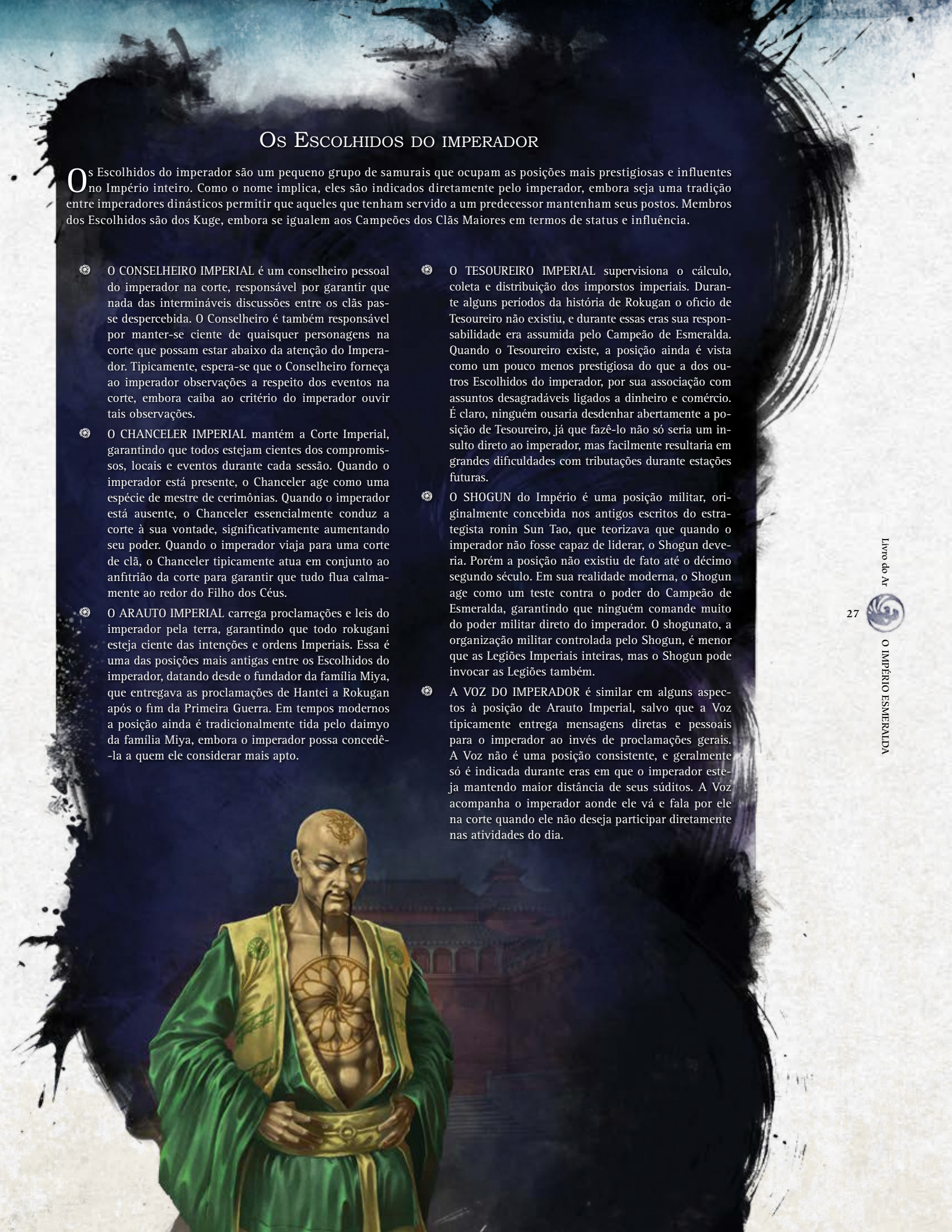
Abaixo dos bonge está o nível mais baixo da ordem social rokugani, os *hinin* ou "não pessoas", que nascem para tarefas que os rokugani consideram intrinsecamente impuras espiritualmente. Primariamente, elas envolvem qualquer tarefa que leve a tocar em substâncias "impuras" como sangue, lixo ou carne morta. Funerários, coureiros e coletores de lixo (conhecidos coletivamente como *etas*) formam a massa da casta hinin. Tais pessoas são tratadas como menos do que nada, e até mesmo camponeses desdenham e abusam deles. A vida de um eta é difícil e desagradável, e sua única esperança sob as regras da Ordem Celestial é cumprir seus deveres bem o bastante para renascer em uma posição superior na próxima vida. O resto de Rokugan ignora os etas ao máximo. Ainda assim, essas pessoas cumprem um papel vital, realizando os trabalhos "impuros" que ninguém mais realizará.

Embora muitos dos hinins sejam etas, esta casta também inclui outros indivíduos. Torturadores, que constantemente infligem sofrimento e tocam em sangue e suor, também são considerados hinin, embora tenham permissão de servirem aos samurais mais diretamente do que etas. Finalmente, geishas — mulheres que oferecem aos samurais entretenimento e companhia — são consideradas hinin, embora, diferentemente dos etas e torturadores, elas recebam certa fama e respeito pelo resto da sociedade.

Os Escolhidos do imperador

Os Escolhidos do imperador são um pequeno grupo de samurais que ocupam as posições mais prestigiosas e influentes no Império inteiro. Como o nome implica, eles são indicados diretamente pelo imperador, embora seja uma tradição entre imperadores dinásticos permitir que aqueles que tenham servido a um predecessor mantenham seus postos. Membros dos Escolhidos são dos Kuge, embora se igualem aos Campeões dos Clãs Maiores em termos de status e influência.

- O CONSELHEIRO IMPERIAL é um conselheiro pessoal do imperador na corte, responsável por garantir que nada das intermináveis discussões entre os clãs passe despercebida. O Conselheiro é também responsável por manter-se ciente de quaisquer personagens na corte que possam estar abaixo da atenção do Imperador. Tipicamente, espera-se que o Conselheiro forneça ao imperador observações a respeito dos eventos na corte, embora caiba ao critério do imperador ouvir tais observações.
- O CHANCELER IMPERIAL mantém a Corte Imperial, garantindo que todos estejam cientes dos compromissos, locais e eventos durante cada sessão. Quando o imperador está presente, o Chanceler age como uma espécie de mestre de cerimônias. Quando o imperador está ausente, o Chanceler essencialmente conduz a corte à sua vontade, significativamente aumentando seu poder. Quando o imperador viaja para uma corte de clã, o Chanceler tipicamente atua em conjunto ao anfitrião da corte para garantir que tudo flua calmamente ao redor do Filho dos Céus.
- O ARAUTO IMPERIAL carrega proclamações e leis do imperador pela terra, garantindo que todo rokugani esteja ciente das intenções e ordens Imperiais. Essa é uma das posições mais antigas entre os Escolhidos do imperador, datando desde o fundador da família Miya, que entregava as proclamações de Hantei a Rokugan após o fim da Primeira Guerra. Em tempos modernos a posição ainda é tradicionalmente tida pelo daimyo da família Miya, embora o imperador possa concedê-la a quem ele considerar mais apto.
- O TESOUREIRO IMPERIAL supervisiona o cálculo, coleta e distribuição dos imporstos imperiais. Durante alguns períodos da história de Rokugan o oficio de Tesoureiro não existiu, e durante essas eras sua responsabilidade era assumida pelo Campeão de Esmeralda. Quando o Tesoureiro existe, a posição ainda é vista como um pouco menos prestigiosa do que a dos outros Escolhidos do imperador, por sua associação com assuntos desagradáveis ligados a dinheiro e comércio. É claro, ninguém ousaria desdenhar abertamente a posição de Tesoureiro, já que fazê-lo não só seria um insulto direto ao imperador, mas facilmente resultaria em grandes dificuldades com tributações durante estações futuras.
- O SHOGUN do Império é uma posição militar, originalmente concebida nos antigos escritos do estrategista ronin Sun Tao, que teorizava que quando o imperador não fosse capaz de liderar, o Shogun deveria. Porém a posição não existiu de fato até o décimo segundo século. Em sua realidade moderna, o Shogun age como um teste contra o poder do Campeão de Esmeralda, garantindo que ninguém comande muito do poder militar direto do imperador. O shogunato, a organização militar controlada pelo Shogun, é menor que as Legiões Imperiais inteiras, mas o Shogun pode invocar as Legiões também.
- A VOZ DO IMPERADOR é similar em alguns aspectos à posição de Arauto Imperial, salvo que a Voz tipicamente entrega mensagens diretas e pessoais para o imperador ao invés de proclamações gerais. A Voz não é uma posição consistente, e geralmente só é indicada durante eras em que o imperador esteja mantendo maior distância de seus súditos. A Voz acompanha o imperador aonde ele vá e fala por ele na corte quando ele não deseja participar diretamente nas atividades do dia.



Os Campeões de Jóias

Embora o Império de Rokugan seja definido e dividido pela Ordem Celestial, que dita claras divisões entre os diferentes níveis da casta samurais, alguns aspectos de meritocracia ainda podem ser encontrados no Império Esmeralda, e grandes habilidades e feitos são normalmente recompensados com algum tipo de status social elevado. Nada exemplifica isto mais do que os Campeões de Joias, indivíduos que alcançaram posições de status e prestígio excepcionais por êxito pessoal. Embora estas posições possam por vezes ser concedidas por proclamação Imperial, é muito mais comum que elas sejam concedidas por competições e torneios.

- O CAMPEÃO DE ESMERALDA é o mais prestigiado dos Campeões de Joias. O Campeão de Esmeralda é o guarda-costas e campeão pessoal do imperador, responsável por lidar com ameaças e desafios diretos à sua pessoa, bem como supervisionar as atividades de sua guarda pessoal. Adicionalmente, o Campeão de Esmeralda é considerado o supremo árbitro das leis do imperador pelo Império. Já que nenhum homem pode executar as leis no reino inteiro, o Campeão de Esmeralda conta com uma imensa organização de magistrados Imperialmente reforçados conhecidos como Magistrados de Esmeralda, bem como a força militar das Legiões Imperiais (tradicionalmente dez, embora isto tenha variado ao longo dos séculos). Porém, Quando o Shogun existe, o Campeão de Esmeralda divide o controle das Legiões com ele. Durante eras em que não há Tesoureiro Imperial, o Campeão de Esmeralda também fica responsável pela coleta de impostos.
- O CAMPEÃO DE JADE é uma posição similar com a do Campeão de Esmeralda, mas é executada por um shugenja e não um bushi (quase todos os Campeões de Esmeralda são bushis). O Campeão de Jade é responsável por garantir que toda forma ilegal de magia, como a sinistra feitiçaria de sangue da maho ou os vários tipos de feitiçaria gaijin, não sejam realizados dentro do Império, e que os que as pratiquem sejam sumariamente punidos. Como o Campeão de Esmeralda, o Campeão de Jade é servido por uma organização de magistrados, chamados de Magistrados de Jade, bem como uma Legião de Jade para suportar suas ações com poderio militar.
- O CAMPEÃO DE AMETISTA era originalmente uma posição de indicação Imperial, escolhida pela família Otomo, para cuidar de um artefato gaijin amaldiçoado chamado Coroa de Ametista, que trazia grandes riquezas mas a grande risco. No décimo segundo século, a coroa foi finalmente destruída, e assim a posição chegou a lembrar mais os outros Campeões de Joias. O Campeão de Ametista é um representante do imperador, servindo de presença Imperial em cortes distantes. O Campeão é por sua natureza automaticamente bem-vindo a qualquer corte de qualquer lugar do Império, e espera-se que faça várias viagens por ano para vigiar os súditos mais distantes do imperador, garantindo que estão atendendo suas expectativas.
- O CAMPEÃO DE TURQUESA é o maior artista do Império, determinado por um elaborado desafio aberto a todos que criam coisas belas. O Campeão de Turquesa é considerado o patrono final das artes, e tipicamente usa sua riqueza para encorajar as pessoas a adotarem o, por vezes ignorado, lado artístico da vida samurai.
- O CAMPEÃO DE RUBI é o mestre sensei do Dojô de Esmeralda, a instituição em que os Magistrados de Esmeralda e Legionários Imperiais que servem o Campeão de Esmeralda são treinados. A posição é por vezes indicada pelo Campeão de Esmeralda (ou o próprio imperador), mas seguindo o espírito geral dos Campeões de Joias, ela é mais frequentemente determinada por um torneio. A posição tem o fluxo mais variável de qualquer Campeão de Joia, pois o Campeão de Esmeralda pode escolher realizar um novo torneio a qualquer momento, efetivamente dispensando o Campeão de Rubi existente a menos que ele possa emergir vitorioso e manter sua posição.
- O CAMPEÃO DE TOPÁZIO é claramente o menor dentre os Campeões de Joias, já que a posição dura por apenas um ano para cada receptor. O sucessor de cada ano é determinado por uma extremamente ilustre cerimônia de gempukku organizada na cidade de Tsuma nas terras da Garça. Os competidores se submetem a uma série de testes rigorosos que abordam todos os tópicos que um samurai tradicional e honrado deve estar familiarizado. Todos os que receberam permissão de realizar seu gempukku têm permissão de participar em um acalorado torneio de iaijutsu, e o vencedor deste torneio é declarado Campeão de Topázio. A posição não tem deveres ou recompensas definidos além de um excelente traje de armadura, mas raro é o Campeão de Topázio que não está envolvido em algum tipo de posição prestigiosa, seja em seu próprio clã ou na organização de outro Campeão de Joia ou de outro Escolhido do imperador.
- Há outras posições associadas com os Campeões de Joias além dos Campeões em si. Por exemplo, o Ferreiro de Joia é uma posição Indicada pelo imperador e concedida a um ferreiro de excepcional perícia, responsável pela produção de armas e armaduras para uso dos vários Campeões de Joias. Durante algumas eras as Terras Sombrias também criaram suas próprias contrapartes dos Campeões de Joias, como os Campeões de Ônix e Obsidiana, sombrios reflexos dos Campeões de Esmeralda e Jade, respectivamente, mantidas pelo assim chamado Clã Aranha durante a segunda metade do décimo segundo século.

Rituais da Vida

Toda a vida de um samurai é um ritual, e um dia padrão de um samurai é simplesmente mudar de um para o outro. Isto vale para todo samurai, sejam treinados como bushis, cortesãos ou shugenjas. Embora os rituais possam diferir de clã para clã e família para família, o respeito que um samurai tem por eles se mantém. Mesmo um clã tão militarista e pragmático quanto o Caranguejo tem todo tipo de rituais que seus samurais seguem com cuidado e devoção.

Os rituais da vida samurai começam no nascimento. Sempre que um filho de samurai nasce, bênçãos especiais e cerimônias religiosas são feitas para garantir que espíritos malignos sejam repelidos, eles amaldiçoariam a criança ou trariam má fortuna sobre ela. Augúrios também são tirados da posição das estrelas, e todos os presságios possíveis são examinados em busca de pistas do destino da criança. Um mês após o nascimento, a nova criança samurai é levada ao oratório mais próximo para ser abençoada e registrada nos rolos daquele oratório. Rokuganis não têm nada parecido com um censo real, mas um pesquisador dedicado pode aprender muito sobre a população de uma província consultando os registros de nascimento em oratórios locais.

Crianças desfrutam de vidas despreocupadas em seus primeiros dias, embora pais dedicados garantam que elas se lembrem dos deveres samurais que as esperam quando crescerem. Elas aprendem a ler e escrever, bem como as bases da etiqueta e devido comportamento. Um ponto chave de transição ocorre quando a criança cresceu o suficiente para iniciar o treinamento em uma das escolas de seu clã. Isto normalmente ocorre entre os 10 e 12 anos, embora alguns prodígios possam começar seu treinamento dois ou três anos mais cedo. A decisão de para qual escola um filho de samurai irá é muito importante, já que tipicamente define a trilha da vida deste samurai. Quase todo samurai vai a uma escola, pois a falha em fazê-lo implica em falta de perícia e dedicação que se espera deles, e é muito raro que um samurai seja capaz de trocar de uma escola para outra. Portanto, os pais consideram cuidadosamente as tradições da família e as necessidades de seus senhores e clã, bem como os talentos visíveis da criança (caso haja). Sacerdotes e astrólogos também podem ser consultados para determinar que caminho a criança deve seguir. Os desejos da criança raramente são considerados. Uma família que serviu ao clã como bushis por dez gerações está propensa a continuar a fazê-lo, independente do que a criança quer.

O estudo tipicamente dura quatro anos, embora possa ser mais curto ou longo dependendo do talento do aluno. Quando um aluno domina a primeira Técnica da escola, ele é considerado pronto para o gempukku, ou cerimônia de maioridade, um dos mais importantes rituais de toda a vida de um samurai. O ritual de *gempukku* varia bastante de um clã, escola ou família para outro, mas em geral, é uma celebração da mudança (de criança para adulto) e um teste para provar o que a criança aprendeu. Tipicamente, espera-se que a criança demonstre domínio da primeira Técnica da escola, bem como realizar outras ações que mostrem dedicação às tradições da família e do clã. Por exemplo, espera-se que alunos Akodo recitem sua linhagem até o fundador da família, enquanto crianças Hida devem realizar uma missão nas Terras Sombrias e retornarem com a cabeça de uma criatura perigosa. Assim que o ritual é completo, familiares e amigos oferecem presentes ao novo adulto, que tem permissão de escolher um nome. Alguns preferem manter seu nome de infância, mas muitos adotam um novo nome para simbolizar suas esperanças para o futuro ou sua dedicação à família, amigos, aliados, clã ou Império.

As Origens dos Ronins

Como um samurai se torna um ronin? Muitos deles nasceram nesta posição, sendo filhos de ronins ou os filhos não reconhecidos e ilegítimos de samurais de clãs. Outros se tornam ronins por vergonha ou falha que resultou em serem explusos de seus clãs, uma punição que muitos samurais consideram pior que o seppuku. Um samurai também se torna ronin se seu senhor morrer sem um herdeiro. Tipicamente, outro lorde do mesmo clã aceitará tal samurai "órfão" ao seu serviço, mas em raras ocasiões nenhum daimyo se candidata a tal oferta, e o vassalo se torna um ronin.

Um costume entre os samurais de clã é ocasionalmente requisitar permissão de sair em musha shugyo ou "peregrinação do guerreiro", deixando o serviço de seu senhor e vagando pelo Império em busca de sabedoria e experiência. Isto é muito comum entre clãs que valorizam muito as realizações pessoais, como Dragão ou Garça, mas samurais de todos os clãs podem se submeter a essas buscas de tempos em tempos. Muitos daimyos concedem permissão para tais peregrinações livremente, pois é considerado honrado para um samurai buscar tornar-se melhor desta maneira. Durante uma musha shugyo, um samurai é considerado um ronin (e pode até mesmo adotar um nome diferente para simbolizar isto), mas quando a peregrinação se completa, o samurai é normalmente aceito de volta à fidelidade de seu senhor e retorna à sua antiga posição.

O Que é uma Geisha?

A natureza das geishas pode ser um pouco confusa. Ao contrário do que os estrangeiros podem pensar, geishas não são prostitutas. Elas são recreativas, treinadas para oferecer consolo aos solitários e estressados samurais por meios de agradável conversação, piadas, música, dança e relaxamento. Um samurai que paga por uma noite com um geisha está pagando por uma chance de descanso, calmaria, e "tirar sua compostura", tornando-se um mero homem por uma noite, compartilhando a companhia de uma bela e charmosa mulher sem os fardos do dever e honra de um samurai. Romance com uma geisha certamente é possível, mas envolve um longo período de corte, no qual o samurai mostra sua dedicação por meio de repetidas visitas e presentes (tradicionalmente apresentados à dona da casa de geishas ao invés da geisha em si). Apenas um samurai que se prove realmente dedicado pode merecer os favores de uma geisha.

A geisha rokugani é uma mulher, e de fato geishas são por vezes tratadas como a real epítome da feminilidade rokugani. Porém, Rokugan tem mulheres samurais bem como homens, e se seu grupo quiser, alguns homens geishas podem existir em sua versão de Rokugan. Como se pode esperar, romance real com homens geishas pode ser problemático (já que uma mulher samurai que dê a luz a um filho ilegítimo desonrou a si, sua família e seu clã), mas em muitos outros aspectos homens geisha podem cumprir o mesmo papel que suas contrapartes mulheres: entretenimento, conversa charmosa e uma chance para relaxar e abrir o coração com alguém que não oferece ameaça.

O sonho de muitas geishas é encontrar um patrono que as financie por toda a vida. Ele pode ser um cidadão ou ronin rico que esteja disposto a casar-se com ela, dando-lhe um lar respeitável, ou pode ser um samurai disposto à levá-las como concubina oficial.

O próximo grande ritual da vida samurai é o casamento. Em Rokugan, casamento é um dever, tipicamente cumprido sob o comando da família ou senhor. Casamentos são tratados quase como negócios, e tipicamente são arranjados (um processo chamado *mi-ai*) pelos pais do casal, normalmente com ajuda de um casamenteiro conhecido como *nakado*. Mi-ai tradicionalmente começa com uma entrevista formal entre os pais dos futuros noivo e noiva. Samurais buscam combinações que possam melhorar a posição de suas famílias, aumentar suas terras ou prestígio, ou cimentar alguma política de longo prazo ou objetivo pessoal por laços de sangue, bem como selar barganhas ou alianças entre clãs e famílias. Não se espera que o casal se ame, ou sequer se conheçam antes de seu casamento. O processo de arrumar um casamento pode demorar desde poucos meses a vários anos, e uma entrevista de mi-ai não é considerada garantia imediata de sucesso — na verdade, esses encontros preliminares são feitos para garantir que os dois lados estejam confortáveis com uma parceria futura, garantindo uma união totalmente bem sucedida. Se as duas famílias vivem muito separadas, um nakado ou outro intermediário será alistado para ajudar a mandar mensagens e presentes de um lado e do outro. Entre famílias de nível realmente alto, não é incomum que crianças sejam prometidas muito antes de atingirem a maturidade.

Um dos propósitos mais básicos das Cortes de Inverno de todo ano (vide "Tempo e Estações", pág. 34) é reunir as pessoas para criar alianças e firmar barganhas para o ano seguinte. Pais e mães de linhagem nobre sempre levam seus mais talentosos filhos para qualquer Corte de Inverno que puderem ir, esperando chamar a atenção de algum olho real. Tipicamente, casamentos arranjados na Corte de Inverno são realizados na mesma corte, ou durante a primavera seguinte.

Casamentos em si são rituais muito elaborados, realizados com a presença e supervisão dos dois daimyos e sacerdotes, e muitas bênçãos e preces são feitas para prevenir má fortuna, remover espíritos malignos e trazer harmonia e fertilidade para o casal. Normalmente a cerimônia é feita privadamente, com apenas familiares próximos e um sacerdote presidindo, mas tudo isto é seguido por uma elaborada recepção pública no qual os hóspedes desfrutam de um magnífico banquete e oferecem vários presentes ao novo casal. A noiva tradicionalmente veste branco, a cor da morte, no começo do casamento, simbolizando que ela está morta para a antiga família. Após o ritual ser completo e ela emergir para a recepção, ela remove o kimono branco para revelar um vermelho por baixo — a cor da vida, mostrando que ela nasceu para sua nova família. Assim que a cerimônia terminar, o casal recém-casado passa um mês separado, meditando no que significa estar casado, antes de assumirem seu novo lar juntos.

Quando um samurai atinge os quarenta anos, é tradicional que ele se aposente do serviço ao seu clã. Porém isto não é obrigatório, e um samurai de um clã mais ativo e pragmático normalmente continuará a servir ativamente seus senhores muito depois de seu quadragésimo ano. Nobres de alto escalão e daimyos também tendem a ficar ativos muito além que o tempo normal. Um samurai que se aposente mais comumente escolherá se juntar à Irmandade de Shinsei, adotando um novo nome e iniciando uma nova vida como monge ou freira. Tal aposentadoria é acompanhada por um longo ritual de celebração, no qual família e amigos comemoram os feitos do samurai e se despedem dele. Porém nem todo samurai aposentado se junta à Irmandade— alguns deles continuam com suas famílias ou seus senhores, vivendo calmas e honradas vidas, e oferecendo aconselhamento quando pedido. Samurais aposentados podem por vezes retornar ao serviço ativo, pegando suas espadas mais uma vez quando uma crise ou ameaça requiser sua atenção.

O último ritual da vida de um samurai é seu funeral. Eles, como tudo mais em Rokugan, seguem um protocolo estrito. Por Lei Imperial, todos os corpos devem ser cremados. Tradicionalmente, um funeral ocorre quatro dias após a morte, e esses quatro dias são repletos de preces, bem como a queima de manuscritos especiais contendo as "últimas palavras" que são as palavras de despedida dos vivos ao morto. O corpo é lavado e purificado por etas, e então vigiado por uma guarda de honra até o dia da cremação em si. Comidas especiais são preparadas para este dia, e parentes e amigos se reúnem para observar a pira funerária, que também é abençoada por shugenjas e monges. Assim que o corpo queima, mais preces são ditas, para acelerar o espírito do falecido em sua jornada no pós-vida. Os parentes próximos se reúnem na pira e usam palitos especiais para remover os fragmentos restantes de ossos e cinzas — esses são colocados na urna crematória, que é mantida em um lugar de honra por 35 dias antes de ser finalmente enterrada, um evento acompanhado por uma ronda final de preces, cantos e bênçãos.

Etiqueta Cotidiana

Além dos grandes rituais como casamentos e funerais, samurais também seguem várias outras pequenas regras e rituais de vida. Esses rituais juntos formam a tradição a que os rokuganis se referem como "etiqueta" e que guia todos os detalhes de suas vidas. Seguir a etiqueta, não apenas em grandes eventos mas em todo momento pequeno, é um meio importante pelo qual um samurai demonstra sua natureza honrada e civilizada, separando-se das pessoas comuns e bárbaros. De fato, um samurai que falhe em seguir esses rituais diários está se mostrando inculto e mal educado, talvez até mesmo indigno de portar o título de "samurai". Mesmo os mais pragmáticos clãs, como Caranguejo e Louva-a-deus, ensinam aos seus samurais as bases essenciais de etiqueta.

Samurais são sempre polidos, mesmo com inimigos declarados. Eles usam nomes de família ou identidade de clã para se referir a estranhos, e nomes completos (família e então pessoal) para se referir àqueles que conhecem. Apenas um amigo íntimo, membro da família ou uma criança pode ser chamada apenas com o nome pessoal. Além disso, os rokugani quase sempre usam sufixos formais ao falar um com o outro — eles mostram boas maneiras e o devido conhecimento das formas de referência. O sufixo "-san" é o mais difundido e mais conhecido, e é usado com qualquer pessoa de posição ou nível similar. O sufixo mais respeitoso "-samá" é usado ao se falar com superiores sociais, ou ao falar com alguém de igual nível em um ambiente público muito formal (usar "-samá" em um contexto inapropriado, por outro lado, pode ser muito ofensivo). O sufixo "-dono" implica respeito pelo outro e grande humildade pelo usuário, e portanto pode ser usado não apenas para daimyos mais também para alguém mais a quem se tem grande admiração. O sufixo "-kun" é tipicamente usado apenas para se referir a inferiores sociais, ou ao falar com meninos. Ele também pode ser usado por uma mulher que se refere a um homem de mesma ou menor idade de quem seja parente ou amiga próxima. Finalmente, o sufixo "-chan" é normalmente usado para crianças, mas também pode ser usado por mulheres jovens de maneira casual e afetiva (como se referir a uma irmã ou colega de classe, por exemplo).

Rokugan, Não o Japão

O mundo de Rokugan é intensamente baseado na história e cultura do Japão feudal, com menor, mas ainda significativas influências da China, Coréia, Mongólia e outras partes da Ásia. Porém, é importante que jogadores de Lenda dos Cinco Anéis percebam que o Japão é uma fonte de inspiração, não um rígido padrão. Muitos aspectos de Rokugan diferem, por vezes significativamente, da cultura samurai histórica do Japão. Jogadores devem ter isto em mente antes de esperarem que automaticamente todo aspecto de Rokugan replique as reais sociedade e pessoas que os inspiraram.

Falhar em usar um sufixo implica em grande familiaridade ou até mesmo intimidade, e nunca é feito casual ou abertamente.

Todo rokugani se curva ao saudar ou conhecer o outro. Quando a saudação é entre pessoas de nível social semelhante (como dois samurais, ou dois camponeses), ambos se curvam pela cintura, com a pessoa de menor posição oferecendo a reverência mais baixa. Quando há séria diferença de posição (camponês saudando um samurai, samurai saudando um daimyo, ou qualquer um ao imperador), a pessoa de maior posição simplesmente assente, enquanto a pessoa de menor posição se ajoelha e toca o chão com a testa. Curvar-se inapropriadamente, ou falhar em curvar-se, é um severo insulto e pode facilmente levar a punição ou até mesmo execução.

Samurais rokuganis são normalmente modestos e contidos em seu comportamento público. Eles não levantam suas vozes, salvo em batalha ou outra emergência, e permanecem calmos e plácidos o máximo possível. Samurais que falam alto ou rudemente, como um bushi Caranguejo endurecido pelo serviço na Muralha Kaiu, é tratado como tolo inculto. Samurais também não se tocam em público a menos que requerido pela circunstância (ex.: impedir alguém de cair, ajudar um camarada no campo de batalha, tratar um ferimento, etc.). Tocar alguém sem absoluta necessidade, e especialmente tocar alguém em um ambiente público como a corte, é uma séria quebra de etiqueta. O rokugani sempre se veste modestamente, e é considerado inapropriado e bárbaro mostrar os membros ou dorso em público. Alguns clãs violam esta regra até certo grau, como o Unicórnio (muitos dos quais ainda usam trajes sem mangas com os quais se acostumaram durante seu tempo nas Areias Ardentes), mas se presume que nem, mesmo eles se vestem sem modéstia enquanto na corte ou visitando um daimyo.

Samurais fazem questão de ignorar alguém que viole as regras de etiqueta, sejam tais violações deliberadas ou acidentais – pessoas tão incultas simplesmente não existem, e são privadas de toda conversação e negada de todos os pedidos ou petições. Isto se estende até mesmo a tópicos de conversa, pois quando um samurai fala com outro, há certas coisas que simplesmente não são mencionadas. Discussão aberta sobre as Terras Sombrias ou tópicos associados como *maho* ou a Mácula são obviamente considerados bastante inapropriados e qualquer um que traga tais coisas nefastas a uma conversa sem grande necessidade tende a ser socialmente isolado (daí a dificuldade que muitos Caranguejos enfrentam na corte). Coisas "impuras" como sangue, suor e corpos mortos também são considerados impróprios em conversas, pois são o comportamento e deveres dos etas. Mais geralmente, os rokuganis tendem a evitar serem muito diretos ou secos em sua fala, e favorecem uso intenso de frases indiretas, simbolismo e alegorias, bem como deixar coisas não ditas para que sejam presumidas pelo contexto. Por exemplo, um cortesão da Garça procurando se aliar com o Unicórnio contra o Leão não dirá: "Junte-se a nós para lutar contra o Clã Leão". Ao invés disso, ele dirá algo como: "A sabedoria de Shinsei nos lembra que sempre é melhor para samurais se unirem contra uma ameaça comum, um adágio que os descendentes de Akodo nem sempre parecem se lembrar".

Rokuganis que fiquem bêbados provavelmente violarão as regras de etiqueta. Porém, beber também é considerada uma desculpa adequada para mau comportamento, e um samurai que tenha violado a etiqueta pode por vezes reduzir o dano emitindo uma apologia pública na qual ele culpa suas ações inapropriadas por excessiva indulgência em *saquê*.

Visitar

Visitar outro samurai normalmente envolve etiqueta bastante elaborada. Quando um samurai visita a residência de outro, espera-se que eles apresentem seu selo pessoal (uma estampa bordada com o seu nome) e expliquem quem são e porque estão lá, ou para um guarda ou para o primeiro servo da casa que virem. Se o anfitrião não desejar ver o visitante, um servo entregará uma polida mensagem de que o anfitrião está ocupado hoje. "Por favor, volte e tente de novo amanhã". Embora isto pareça deixar uma abertura para uma futura visita, o samurai experiente reconhecerá que isto é simplesmente uma polida recusa que permite a todos manterem a compostura.

É considerado polido, ao visitar outro samurai, uma casa de geishas ou ficar em uma pousada ou casa de chá, colocar todas as armas (especialmente espadas) de lado, deixando-as em uma estante de daisho em uma sala privada, colocá-las sob o cuidado de um guarda ou deixá-las em um armário que serve para este propósito. Isto garante que não haverá tentação de violência desnecessária. Espera-se que samurais visitando alguém de status significativamente superior (como seu daimyo) deixem todas as armas para trás, embora exceções possam ser feitas para aqueles que possuem grande confiança. Em alguns casos um samurai terá permissão de manter a wakizashi (símbolo da posição de um samurai) mas não a katana; porém, é igualmente provável que um samurai deva deixar todas as armas para trás, um gesto de respeito pacífico. Se espadas devem ser retiradas pelo anfitrião, elas são normalmente postas no chão, ao invés de serem mantidas na cintura. A escolha de que lado são postas tem significado. Colocá-las na direita implica confiança, enquanto colocá-las na esquerda – o lado do qual são sacadas para o combate – sugere hostilidade ou desconfiança.

Na casa de um samurai, os visitantes receberão chá no mínimo, e talvez mais dependendo do tempo que se espera que fiquem. Saquê é normalmente só servido à noite.

Presentear

Dependendo da situação, pode ser apropriado dar um presente a um anfitrião de um samurai. Presentes são por vezes oferecidos ao ir a um casamento, cerimônia de gempukku ou qualquer outra ocasião social formal, bem como festivais. A importância e sinceridade de um presente são determinadas pelo esforço colocado nele. Um presente que custe muito dinheiro mas sem significado pessoal ou histórico provavelmente renderá pouco mais do que um polido obrigado, enquanto dar um presente de pouco valor atual mas profundo significado será recebido com profunda reverência e honra.

Quando um samurai recebe um presente, espera-se que ele recuse duas vezes. Isto permite que quem presenteia ofereça três vezes, mostrando que ele realmente deseja dar o presente. Interromper o ritual é considerado quebra de etiqueta, e pode até mesmo ser considerado como insulto a quem dá o presente (demonstrando que o presente não é digno de sua devida atenção). Também é possível causar um severo insulto pela escolha do presente. Qualquer coisa que um daimyo possa e deva fornecer a um samurai (armas, armadura, roupas, itens de comida padrão) é um insulto direto, pois sugere que o senhor do samurai não está cuidando adequadamente de seus vassalos. Similarmente, embora dinheiro possa ser um presente, não é um adequado para samurais, que não são mercadores e não precisam de moedas (ao menos em teoria). Essencialmente, quanto mais prático um item seria ao receptor, mais ofensivo ele pode ser. Inversamente, um inútil mas significativo item tipicamente tem mais valor como presente. Um broto de cerejeira

Uma Carta da Corte

Irmã, devo dizer que seu recente presente para Doji-sama teve resposta mais generosa do que eu esperava. Quando vi os ricos e esplêndidos presentes que outros cortesãos estavam apresentando, pensei que certamente eu nos envergonharia e causaria um grande golpe a nosso prestígio. Imagine minha surpresa quando ofereci o simples par de palitos – junto com sua fala sugerida, é claro, sobre como eles haviam sido usados por Doji Shinobu para provar a primeira refeição servida em seu novo castelo – e os olhos do Lorde Doji-sama se acenderam. Ele respondeu de maneira apropriada, é claro, mas posso dizer pelos vários sinais que ele estava encantado. Quando parti de sua presença após duas recusas, vi vários olhares venenosos direcionados para mim por trás de escudos de leques! De fato, seu conselho foi inestimável.

que caiu no colo de um samurai quando ele estava escrevendo um famoso poema é um grande presente de fato.

Tempo e Estações

O calendário rokugani é dividido em doze meses, muito semelhantemente ao calendário ocidental, mas começa o ano novo no inicio da primavera, ao invés do verão. O mês da Lebre, correspondente a Janeiro, é o primeiro mês do ano rokugani. Todo mês rokugani tem dois nomes, um de uso comum e o outro é o nome formal e religioso. Houve algumas mudanças nos dois tipos de nomes ao longo dos séculos, tanto os de uso comum quanto religioso variaram com o tempo. A Tabela 1.1 mostra os meses do calendário rokugani em seu uso mais moderno, bem como eles correspondem ao calendário ocidental.

Primavera, os meses da Lebre, Dragão e Serpente, é quando os fazendeiros plantam arroz, grãos e vegetais. É uma época de trabalho pesado, dificultada pelas tempestades. Ação militar durante a primavera é limitada, pois as estradas não estão secas o suficiente para o movimento de grandes exércitos, mas combates de pequenas escalas entre clãs inimigos podem ser frequentes e intensos. Também é uma época de intensa diplomacia, pois cortesãos retornando da Corte de Inverno apresentam os acordos propostos a seus senhores, acordos que devem ser revisados, renegociados e então finalizados ou abandonados. Se deve haver guerra no verão, é durante a primavera que os planos são feitos. Também é durante a primavera que a primeira dor de uma má colheita no ano anterior pode ser sentida, pois os estoques de comida começam a se esgotar.

O verão (meses de Cavalo, Bode e Macaco) é muito quente, e muitos camponeses tentam evitar trabalhar demais enquanto esperam pelas safras crescerem. O clima é úmido no Império central, seco nos territórios ocidentais como Unicórnio e Caranguejo, mas em todo outro lugar o calor é intenso e casos de insolação não são incomuns. O verão é conhecido como a "estação da guerra" e é o auge da atividade militar rokugani – as estradas estão secas e exércitos podem manobrar com mínima interrupção das estações de plantio vital e de colheita. O verão também é o auge da fome, nos anos infelizes em que a fome ataca – a colheita de anos anteriores se exaure e todos devem esperar que o outono traga novos suprimentos. Assim, o verão também pode ver agitação camponesa e até mesmo, ocasionalmente, revoltas.

Outono, a estação mais curta, aborda os meses de Galo e Cão. A transição do verão para o outono – da estação da guerra para a da colheita – é celebrada com o Festival Setsuban, um grande festival durante o qual é proibido para samurai ou cidadão derramar sangue. A colheita de outono geralmente marca o fim de qualquer guerra no Império, já que nenhum clã pode arriscar interromper a colheita. Para camponeses, é uma hora de intenso labor seguido de igualmente intensa celebração, pois eles saúdam a colheita e o fim da guerra. O outono também sedia outro festival, o Festival Bon, no qual os rokuganis prestam homenagens aos seus falecidos.

O inverno começa com o mês do Javali e dura até o fim do ano. Toda a Rokugan continental experimenta intensas nevascas durante o inverno, dificultando muito qualquer viagem e a guerra é quase impossível. Muitos samurais de significativo nível ou posição passam o inverno na corte de um ou outro grande senhor de Rokugan, e essas "Cortes de Inverno" são o auge da estação social de Rokugan, com centenas de samurais reunidos para discutir, negociar, comer, beber, flertar e tramar. A mais prestigiosa Corte de Inverno de todas, é claro, é a que hospeda o imperador para o inverno, e samurais competem ferozmente para ganhar convites à Corte de Inverno Imperial. O fim do inverno é acompanhado por celebrações do Festi-

Tabela 1.1: O Calendário Rokugani

Mês Ocidental	Nome Comum Rokugani	Nome Formal Religioso
Janeiro	Lebre	Sol
Fevereiro	Dragão	Lua
Março	Serpente	Hantei
Abril	Cavalo	Akodo
Maio	Bode	Doji
Junho	Macaco	Shiba
Julho	Galo	Bayushi
Agosto	Cão	Shinjo
Setembro	Javali	Hida
Outubro	Lebre	Togashi
Novembro	Boi	Fu Leng
Dezembro	Tigre	Ryoshun

val de Fim de Ano e o Festival de Ano Novo, anunciando o novo ano. Todo rokugani celebra seu aniversário no começo do ano, ao invés do dia real de seu nascimento.

Comida

Arroz é a base da dieta rokugani, comido em toda refeição. De fato, o arroz é tão central na vida rokugani que a saudação padrão não é "olá", mas "Você comeu arroz hoje?". O arroz é usado de várias maneiras — pode ser assado e servido como prato principal, cozido em mingau, batido e moldado com vinagre, dividido em bolos de arroz ou triturado para fazer farinha para massas e macarrões.

Rokuganis comem outros grãos, como mileto e cevada. Trigo real, ou primariamente o trigo sarraceno, é usado para massas e macarrões (*soba*, macarrão de trigo sarraceno servido em molho, é um prato popular).

Vegetais são comidos em grande variedade e intensidade, e são normalmente cozidos de alguma forma — a vapor, grelhados, espetados ou assados. Escolhas populares incluem feijões (especialmente soja), repolhos, rabanetes *daikon*, cebolas, batatas, cogumelos, pimentas, brotos de bambu e várias verduras. Algas marinhas também são comidas, frescas ou secas.

As fontes primárias de proteínas da dieta rokugani são o *tofu* (coalho de soja) e frutos do mar. Frutos do mar são extremamente populares e são considerados um luxo, especialmente no continente, onde é difícil encontrar peixes frescos. Peixes de água doce e salgada, caranguejos, lagostas, mexilhões, enguias, lulas e ostras são escolhas populares — os rokugani comerão quase qualquer criatura aquática que puderem capturar. Frutos do mar podem ser assados, cozidos, fritos ou grelhados. Peixes também podem ser especialmente servidos como *sashimi*, peixe cru colocado sobre arroz tratado com vinagre.

Carne é algo mais problemático. Os rokuganis comerão aves com moderação, mas consideram a carne vermelha repulsiva, e acreditam que ela causa mau odor em quem a come. Embora samurais cacem alces e javalis por esporte, eles não os comem, mas dão seus cadáveres para os etas comerem (etas já são impuros, logo pouco importa se eles comem tais coisas). O Clã Unicórnio é uma parcial exceção a este princípio — o Unicórnio aprendeu a comer carne vermelha durante seus séculos vagando pelas Areias Ardentes, e o farão ocasionalmente, embora apenas em suas próprias terras.

A bebida mais popular é o chá (*tcha*), uma fragrante bebida quente, e servir chá a visitantes é uma das formas mais básicas de hospitalidade rokugani. *Saquê*, uma bebida alcoólica feita de arroz fermentado, também é extremamente popular entre samurais e cidadãos. É normalmente servida quente, embora alguns tipos de melhor qualidade de saquê sejam servidos frios. Uma forma mais poderosa e forte de saquê conhecida como *shochu* também é viável, mas apenas bebedores contumazes a desfrutam, e os que bebem shochu são normalmente mal vistos pelas outras pessoas.

As refeições são comidas primariamente com palitos. Eles são normalmente de madeira simples, mas palitos mais elegantes são feitos de madeiras mais caras ou aromáticas, marfim, ou até mesmo jade pode ser usado em ricas companhias. Colheres são usadas para sopas, mingaus e assados. Facas são usadas extensamente na cozinha mas nunca na mesa — a refeição é sempre servida de forma a poder ser comida com palitos ou colheres. Os rokuganis também comem vários tipos de petiscos, normalmente vendidos por lojistas de rua, e servidos em palitos de madeira.

Rokuganis viajantes por vezes carregam bolos de arroz, que são empacotados juntos em formas cilíndricas ou triangulares, e envoltos em algas secas para mantê-los frescos. Eles podem ser comidos com a mão, uma rara exceção à regra geral de que não se deve tocar a comida.

Cabelo

O estilo tradicional de cabelo para samurais homens é uma testa raspada e um rabo de cavalo, dobrado para frente sobre a cabeça. Mulheres samurais tradicionalmente usam o cabelo comprido, nunca o cortando, e se não são casadas, elas o prendem para trás em um assim chamado "rabo de raposa de moça", um rabo de cavalo ou preso no alto da cabeça. Uma mulher jamais corta o cabelo a menos que fique viúva ou algum outro tipo de luto.

Há vários samurais de Rokugan que não usam os estilos convencionais e usam seu cabelo para se identificar com seus clãs. Samurais da Garça, homens e mulheres, são conhecidos por tingirem seus cabelos de branco e usarem-no comprido, com apenas um longo nó ou rabo de cavalo prendendo-o. Muitos samurais do Leão tingem seu cabelo de dourado, em honra às feras cujo clã usa o nome. O Dragão contém vários samurais monásticos e ascetas, que por vezes raspam suas cabeças como monges, enquanto Caranguejos que passam suas vidas inteiras na Muralha Kaiu podem raspar suas cabeças ou deixar o cabelo crescer desgrenhado. Bushis do Unicórnio, especialmente os da família Moto, também são famosos por deixarem o cabelo crescer solto e despenteado. Monges, é claro, raspam suas cabeças como símbolo de seu estilo de vida asceta, e samurais que se aposentam para a Irmandade de Shinsei também raspam suas cabeças para simbolizar sua transformação.

Homens rokuganis tendem a ter apenas modesto pelo facial, e normalmente os mantêm aparados, especialmente quando são jovens. Barbas e bigodes, quando aparecem, são cuidadosamente aparados, e o cavanhaque é o tipo mais comum de barba.

Roupas

Os habitantes de Rokugan se vestem de acordo com sua posição, e é normalmente possível dizer o status e profissão de alguém simplesmente olhando suas roupas. Roupas rokuganis são uma mistura de seda e algodão, variando de estação — sedas são mais comuns

no calor do verão, e roupas mais pesadas de algodão durante o outono e inverno.

A veste tradicional de um samurai é o *kimono*, uma roupa como um manto com mangas compridas. Ele é fechado com um cinto chamado *obi*, e pequenos bolsos e itens podem ser guardados no obi ou pendurados nele. Se um samurai carrega espadas, elas são tradicionalmente presas sob o obi, mantendo-as à mão. Muitos samurais usam uma veste externa ou jaqueta, chamada *kataginu*, sobre o kimono, e bushis também usam *hakama*, um tipo de saia pregueada e dividida, no lugar de calças. Na corte e outras situações sociais, vestes samurais mostram considerável variedade de cor, formato e bordaduras, e intensas competições e rivalidades podem surgir a cerca das últimas tendências na moda. Samurais por vezes incorporam as cores de seu clã em suas roupas, mas de maneira alguma são restritos a usar apenas essas cores, e samurais artísticos ou pretensiosos farão uso muito criativo da cor, costura e formato para chamar atenção. Porém, todo samurai toma precauções de não usar cores de outro clã, já que fazê-lo pode ser considerado como insulto.

Kimonos femininos normalmente diferem um pouco dos masculinos em várias maneiras. Tipicamente, o obi de uma mulher será significativamente mais largo que o de um homem, e amarrado em um elaborado laço. As mangas de seu kimono são normalmente arredondadas, se comparadas com as quadradas de um homem. Uma mulher solteira usará kimono com mangas muito longas, chegando aos joelhos ou até mesmo se arrastando ao chão, enquanto as mangas de uma mulher casada são mais curtas (mas ainda consideravelmente maiores que a de um homem).

Todo samurai (exceto ronins) usam um *mon*, símbolos circulares únicos de seu clã, família e escola. Eles são bordados em suas roupas em locais específicos, de acordo com convenções sociais antigas. Tipicamente, samurais usarão grandes mons de seus clãs nas costas de seus kimonos ou kataginu. Os símbolos de família e escola são usados na frente, mas escolha de que lado — direito ou esquerdo — tem grande significado. O mon mais à direita está lá para guiar a espada do samurai, enquanto o mon à esquerda é o que está mais próximo ao coração.

Camponeses usam trajes mais simples e menos decorativos que samurais, embora muitas mulheres camponesas tentem ter ao menos um kimono colorido para poderem usar em festivais e celebrações. Uma camponesa vestirá um kimono muito simples e prático, normalmente com uma saia mais curta que ofereça menos obstrução para caminhar e trabalhar. Um camponês usará calças curtas de algodão, à altura do joelho ou pouco abaixo, e um casaco de algodão chamado *haori*.

Monges da Irmandade usam apenas uma tanga e mantos simples, normalmente cor de bronze ou açafrão, e raramente carregam algo além de um bastão para caminhadas.

Os Três Pecados

Os rokuganis consideram várias atividades como inapropriadas, desonradas ou criminosas, mas o cerne de seu código moral é a crença de que há três verdadeiros Pecados: Medo, Desejo e Arrependimento, os mesmos Pecados que criaram o universo. Sucumbir a qualquer um deles é deixar o caminho do comportamento honrado e adequado. Medo causa não apenas a perda de coragem mas desvia do devido dever samurai. Desejo faz com que se esqueça a lealdade para com seu senhor e clã em favor pessoal, indulgência egoísta. E Arrependimento faz um samurai duvidar de seus próprios feitos, repensar-se e se tornar distraído por falhas passadas.

Habitações

O povo comum, como fazendeiros e artesãos, vivem em vilarejos (ou mais raramente, cidades), com uma família inteira morando em uma simples habitação. A casa de um fazendeiro é uma simples tenda de madeira, com pisos de madeira e muros externos, tipicamente feitos de cedro, e paredes internas de papel. O teto de sapê. Tal casa normalmente tem apenas dois cômodos, uma sala de estar e um quarto. Aldeões mais importantes, como o líder local, normalmente terão uma casa maior que inclui uma "sala de qualidade" usada para entreter visitantes samurais.

Casas de samurais são consideravelmente maiores e mais agradáveis. A construção em geral é similar, mas têm múltiplos cômodos e telhados, e quase sempre têm um jardim também (embora para samurais mais pobres ele seja muito pequeno). Residências de samurais são divididas em três seções, uma área frontal usada para negócios, uma seção intermediária para visitas e dormitórios, e uma terceira seção mais privada onde a comida é preparada e a família tem seus aposentos privados. Muitos samurais têm servos caseiros, cidadãos que vivem na casa ou em um prédio anexo menor.

Cidadãos ricos, especialmente mercadores, normalmente vivem em casas similares em qualidade às residências de samurais, embora tomem o cuidado de não serem ostensivas demais ou atrairão a ira de samurais invejosos.

Lordes e governantes normalmente moram em castelos, que existem em dois tipos: Kyuden e Shiro. Kyuden são os mais elaborados, e funcionam como fortalezas militares e palácios. Tradicionalmente, o título "Kyuden" só é concedido a uma fortaleza que seja considerada capaz de sediar uma Corte de Inverno Imperial, e alguns clãs escolhem dar o título apenas ao lar ancestral de seu Kami fundador. Um Kyuden é uma formidável estrutura, com fundações de pedra e níveis superiores de madeira pesada e sólida, encerrados por um telhado. São equipados para acomodar embaixadores e visitantes de vários clãs de uma vez, e abrigar centenas ou até mesmo milhares de tropas em caso de ataque ou cerco. Porém, apesar desta natureza militar, muitos Kyudens também são projetados para serem artísticos e visualmente agradáveis, e muito esforço e recursos são gastos para este fim. Apenas o Caranguejo, que não poupa esforços em sua incessante guerra com as Terras Sombrias, evita completamente esforços tão decorativos.

Um Shiro é tipicamente um castelo menor e mais comum, com maior ênfase e função ao invés de forma. Porém, há uma variedade muito maior entre Shiros diferentes, e eles mostram considerável variedade em tamanho, função e beleza. Um Shiro que seja sede de uma família do Escorpião ou Garça, por exemplo, provavelmente será maior e mais belo que uma fortaleza regional nas terras de um clã militar como Leão ou Unicórnio.

Monges normalmente moram em monastérios, localizados em locais remotos onde podem contemplar e estudar sem perturbação. Alguns monges, porém, são designados para oratórios religiosos e templos em quase toda cidade e metrópole no Império. Lá eles servem ao lado dos shugenjas dos clãs, supervisionando necessidades religiosas de suas comunidades. Templos são normalmente

Opção Cultural: O Papel das Mulheres

"Damas samurais que continuam fieis aos seus senhores têm seus nomes nos livros de história. As que não conseguem têm seus nomes em trágicas canções de amor."

– Doji Shizue

A forma "padrão" de Rokugan, como descrita anteriormente, define os sexos como tendo pouco papel nas vidas dos samurais. Porém, alguns jogadores e Mestres podem querer um jogo que use mais intensamente as culturas históricas que inspiraram Rokugan – e nessas culturas, os papéis dos sexos são bem rigorosos. Porém, o Mestre e os jogadores devem ter certeza de que estão de pleno acordo antes de introduzir esses conceitos em seus jogos. Descrever precisamente um "duplo padrão" de papéis dos sexos em uma sociedade pré-moderna, mesmo que em uma sociedade fictícia idealizada como Rokugan, pode facilmente se tornar ofensivo para alguns jogadores. Tais problemas em potencial devem ser considerados com cuidado.

Se o Mestre e jogadores concordarem em usar uma descrição mais histórica dos papéis dos sexos em Rokugan, a posição das mulheres se torna mais complexa e restrita em alguns aspectos. Uma mulher samurai ainda é considerada igual aos homens como casta, mas em outros aspectos, ela enfrenta muitas diferenças e desigualdades. Isto é especialmente notável para essas mulheres, chamadas de samurai-ko, que servem como bushis. Suas vidas são um difícil ato de equilíbrio entre seus papéis como bushis e seus papéis como mulheres.

Samurais-ko são tratadas como damas da corte, com a devida deferência a suas posições, a menos que estejam vestidas e preparadas para a guerra. Inversamente, se uma samurai-ko está vestida em trajes militares, ela é chamada por seu título militar ao invés de seu título social, cuidadosamente ignorando o seu gênero. Samurais-ko também têm todos os direitos dos homens, incluindo a habilidade de governar uma casa ou terra, falar pelo seu clã e ir à guerra em prol de seu daimyo. Porém, samurais-ko também são mulheres, e portanto há várias convenções sociais às quais espera-se que toda mulher membro da casta samurai deve atender quando não está em combate.

Por exemplo, espera-se tradicionalmente que mulheres falem mais suavemente que homens, usem menores gestos e movimentos e se movam mais lentamente. Mulheres solteiras nem sempre têm permissão de ficarem sozinhas com homens, e assim as que desejam servir ao seu clã como samurais-ko devem jurar castidade ou carregarem um "retentor de honra" ou membro da família que as siga, garantindo que obedeçam todas as convenções sociais e nunca fiquem sozinhas com um homem que possa macular sua virtude. Se uma samurai-ko celibatária for descoberta tendo um amante, ela normalmente não tem escolha se não cometer seppuku ou, mais frequentemente, renunciar sua posição se juntar a um monastério como freira. É claro, muitas samurais-ko têm amantes, e a poesia e histórias de Rokugan estão cheias de lendas de samurais-ko que se arruínam por amor.

Assim que uma samurai-ko se casa, a menos que ela seja daimyo ou outra pessoa de nível significativo, espera-se que ela exerça o dever de dirigir sua casa. Esta é uma tradição que data da época de Lady Doji, que dirigia sua casa enquanto Kakita ia à guerra contra as forças de Fu Leng.

estruturas bem construídas de madeira e pedra, no formato de um pagode. Os maiores desses templos são os grandes oratórios conhecidos como Shinden, dos quais há apenas alguns no Império. Algumas famílias de shugenjas de fato fazem seus lares ancestrais em alguns desses grandes templos, mas mais tipicamente, Shinden são dirigidos e administrados pela Irmandade de Shinsei.

Viagens

Viagens em Rokugan são lentas, pois muitos samurais não possuem corcéis, e o número de grandes estradas é limitado. Mesmo a cavalo, viajar pelo Império pode levar vários dias ou semanas, e durante mal tempo — chuvas intensas ou neve — o progresso é dolorosamente lento.

Viagem em Rokugan é cuidadosamente controlada, e muitos samurais devem obter permissão de seus senhores para deixar suas terras. Todos os viajantes, samurais e cidadãos, devem carregar documentos de viagens que indicam seu destino e negócios. Tais documentos são concedidos por daimyos ou magistrados, e viajar sem documentos (ou com falsos) é considerado crime. Documentos são checados regularmente por patrulhas, postos de guarda e fronteiras de clãs e cruzamentos de estradas, e nos portões das cidades. Como era de se esperar, isto pode dificultar bastante a vida de um ronin e outros que viajam regularmente.

Todas as estradas de Rokugan são consideradas propriedade do imperador, mas são mantidas e patrulhadas pelos clãs cujas terras elas cortam. As grandes estradas são dotadas de casas de estrada, pequenas estações onde os viajantes podem parar por uma noite se não puderem chegar ao próximo vilarejo. Elas são edificações simples, equipadas com futons para dormir, uma fogueira para cozinhar e um poço com água fresca.

Quando samurais viajantes chegam em uma cidade ou metrópole, espera-se que eles prestem a cortesia de chamar o dono das terras ou governador, notificando-o de sua presença e intenções. Nas grandes cidades esta visita é normalmente feita por um funcionário menor em prol do daimyo, mas em cidades pequenas ou áreas rurais o governante local na verdade permite uma breve audiência pessoal. Falhar em prestar uma chamada de cortesia é considerado uma quebra de etiqueta

Homens e Mulheres

Espera-se que todos os membros da casta samurai, homens e mulheres, sirvam seus clãs com igual dedicação e honra. Rokugan faz pouca distinção nos deveres e deferência concedidas a homens e mulheres, pois todos são samurais e intitulados pelo respeito que sua posição merece. Porém Algumas distinções sociais são feitas, baseadas em parte na simples realidade de que é a mulher que deve gerar filhos. Também é comum que uma mulher se case com outra família e clã do que o contrário.

Quando um samurai se casa, espera-se que um membro da nova família fique em casa, dirigindo-a, enquanto o outro continua a servir o clã. O cônjuge que fica "ativo" recebe um soldo por administrar a casa. É mais comum que uma casa samurai seja dirigida pela esposa, simplesmente porque ela deve ficar em casa para dar a luz e cuidar dos filhos do casal. Porém, em algumas famílias com uma tradição mais matriarcal, como Utaku e Moshi, o homem é tradicionalmente designado para cuidar da casa. Semelhantemente, essas famílias matriarcais são mais propensas a casar os seus homens, ao invés de suas mulheres, com outras famílias.

Deve-se notar que em Rokugan, "administrar uma casa" significa mais do que se pode esperar. O cônjuge designado para este dever cuida de todo o dinheiro e cuida da casa em todo aspecto, cuidando das finanças da família, contratando trabalhadores para consertar e melhorar a casa e o solo, cuidando para que qualquer servo receba os soldos devidos e cuidando de todo entretenimento para visitantes. Embora isto envolva bastante tempo lidando com dinheiro, não é considerado danoso à reputação — ao contrário, um cônjuge que mantém uma casa bem cuidada e próspera é tratado com honra e respeito.

Entre os nobres de alto escalão, que têm pequenos exércitos de servos da casa, muitas dessas tradições são ignoradas. Não é raro que os dois cônjuges da família continuem com seus deveres samurais, deixando sua casa e crianças nas mãos de servos e súditos confiáveis.

Religião e Filosofia

As crenças religiosas de Rokugan abordam três formas diferentes de culto — Shintao, Fortunismo e culto aos ancestrais — todas elas unidas pela vontade do imperador em um só sistema religioso. A Irmandade de Shinsei, uma ordem de monges, mantém e exerce a religião de Rokugan, com diferentes ramos da Irmandade de Shinsei se focando em diferentes aspectos da fé.

O Shintao é dedicado ao estudo e prática dos ensinos de Shinsei, o "Pequeno Mestre" cujas palavras iluminaram o primeiro Hantei e salvaram o Império. O Shintao é superficialmente uma filosofia complexa, com suas raízes se focando no equilíbrio espiritual e físico e moderação, evitar as tentações da vida mortal para atingir um estado de harmonia conhecido como Iluminação. Há considerável debate em Rokugan sobre o que Iluminação de fato significa e como ela pode ser atingida, embora muitos estudiosos concordem que equilíbrio e dedicação sejam elementos importantes. Muitas seitas divergentes do Shintaoísmo apareceram ao longo dos séculos, algumas delas questionáveis e até mesmo blasfemas em suas abordagens.

O Fortunismo é o culto às Fortunas, espíritos e deuses que habitam o Tengoku, os Paraísos Celestiais, bem como aos espíritos menores que habitam o reino mortal. As Fortunas são organizadas em uma hierarquia celestial, indo do Sol e a Lua, supremos governantes dos Céus, às Sete Grandes Fortunas e Dragões Elementais a centenas de Fortunas Menores. Os Kamis fundadores dos Clãs Maiores também residem no Tengoku e são cultuados com a mesma reverência. Abaixo das Fortunas estão seres espirituais menores, como Ryus (espíritos dragões elementais) e Fuschicho (espíritos fênix) que por vezes visitam o mundo mortal ou lá habitam por longos períodos de tempo. Abaixo deles estão os espíritos simples que habitam todos os objetos do mundo mortal. Os rokuganis reverenciam todos os seres vivos, do mais alto ao mais baixo, cultuando-os e agradando-os como apropriado. Assim, quando as terras de um camponês são assoladas pela praga, ele orará a Ekibyogami, a Fortuna da Pestilência, por misericórdia. Quando um camponês derruba uma árvore, ele agradecerá aos espíritos dentro da árvore, desculpando-se pela necessidade de cortá-la e agradecendo aos espíritos por suprir madeira e calor à sua família.

O culto aos ancestrais presta reverência aos espíritos dos antepassados, especialmente aos que ascenderam ao Yomi. Os rokuganis acreditam que seus ancestrais honrados os vigiam do pós-vida, e oram a eles por orientação, ajuda e boa sorte. Toda casa em Rokugan, do mais baixo eta ao mais alto nobre, contém um oratório ancestral onde os moradores podem oferecer preces e dedicação aos de sua família que já morreram.

Karma e o Ciclo Celestial

Os rokuganis há muito aceitaram que muitas almas renascem, retornando a viver novas vidas em corpos mortais — uma crença que retrocede ao amanhecer do Império e os primeiros ensinos de Shinsei. Porém, eles também veneram seus ancestrais, uma aparente contradição. Rokuganis modernos acreditam que cada alma tem um destino, um objetivo que deve realizar. Logo, enquanto este destino não é cumprido, a alma renascerá repetidamente, retornando ao mundo mortal em um novo corpo. Apenas quando o destino específico de uma alma é cumprido ela tem permissão para entrar no Yomi, o Reino dos Sagrados Ancestrais, e deixar o Ciclo Celestial. Este conceito de reencarnação é um elemento chave da teologia rokugani, pois ensina que não se deve temer a morte. Morte, afinal, é meramente uma passagem de uma vida para outra.

Durante uma vida, uma alma acumula karma — um peso de boas e más ações, que as guiam em direção ao seu destino ou que as arrastam para a trilha do pecado. Quando as pessoas morrem, suas almas carregam este peso kármico para o pós-vida, e a Fortuna da Morte, Emma-O, designa seu renascimento de acordo com ele. Uma alma de um samurai profundamente pesada por karma ruim renascerá como camponês, eta, ou até mesmo condenada a se tornar um gaki por algumas décadas. Inversamente, aqueles que viveram bem, evitaram o pecado e cumpriram seus deveres são propensos a renascerem em uma posição mais elevada. Assim todos os habitantes de Rokugan têm um profundo incentivo espiritual para aceitar e obedecer a ordem social, e cumprir seus deveres ao melhor de sua habilidade.

Os camponeses em Rokugan têm um ditado: "Samurais são punidos pelos seus feitos em vida renascendo como samurais na próxima". Embora isto seja parcialmente uma piada que os camponeses usam para animar seus espíritos, contém um pouco de verdade. As pressões da vida em Rokugan podem tornar extremamente difícil purificar o karma, e apenas as raras e excepcionais almas conseguem ascender a uma posição melhor, que dirá cumprir seus destinos e chegar ao Yomi. Porém, há outro lado nisso — os mortais têm o poder de mudar seu destino. Shinsei por si só demonstrou isto quando escolheu mortais para serem os Sete Trovões e confrontarem o Kami negro Fu Leng. Em suas palavras: "Apenas homens mortais têm o poder de mudar o destino". Portanto, um rokugani que realize atos de grande coragem e nobreza pode alterar tanto seu próprio destino quanto o do mundo ao seu redor, purificando seu karma em um único momento de heroísmo.

Os Onis do Jigoku

O Reino do Mal, Jigoku, é visto pelos rokuganis com total horror e repulsa. Um dos mais aterrorizantes aspectos deste reino são seus habitantes nativos, os demoníacos seres conhecidos como onis. Onis são criaturas de pura maldade e destruição, procurando corromper, matar e destruir tudo em seus caminhos. Eles podem entrar no Ningen-dô por vários caminhos, inclusive serem invocados por maho (magia de sangue) ou passando por portais como o Poço Infecto. Onis variam muito em poder e aparência, e os rokuganis encontraram literalmente centenas de tipos diferentes. Embora alguns onis sejam relativamente fracos, mesmo os mais fracos deles podem ser uma terrível ameaça para um samurai, e os mais fortes onis podem destruir exércitos inteiro. Maiores informações sobre onis podem ser encontradas no *Livro do Vazio*.

Os Reinos Espirituais

No começo da história do Império, os rokuganis tinham uma visão bem simples do cosmo. Eles acreditavam que ele era dividido em três reinos, o Reino dos Mortais (Ningen-dô), os Paraísos Celestiais (Tengoku) e o Reino dos Mortos (Jigoku). Acreditava-se que Onis e outros seres demoníacos vinham das regiões mais nefastas do Jigoku, que também incluía os domínios dos fantasmas e ancestrais honrados.

Porém ao longo dos séculos, os rokuganis tiveram um mais profundo e sofisticado entendimento de outros reinos da existência, conhecidos coletivamente como os Reinos Espirituais. Criaturas espirituais em visitas ao Ningen-dô foram estudadas e questionadas por shugenjas e estudiosos, e alguns shugenjas, notavelmente da família Kitsu, foram de fato capazes de localizar portais espirituais e passar através deles, visitando essas outras dimensões pessoalmente. A longa guerra com as Terras Sombrias deu aos rokuganis um melhor entendimento do Jigoku e sua real natureza. E no décimo segundo século, um shugenja, Naka Tokei, visitou todos os reinos espirituais pessoalmente; suas descobertas aprofundaram ainda mais o entendimento de Rokugan sobre esses lugares.

Na Rokugan moderna, estudiosos reconhecem um total de 11 Reinos Espirituais, incluindo o Ningen-dô (o Reino dos Mortais, o mundo físico habitado por humanos). Os outros reinos são os seguintes:

Chikushudô (o Reino dos Animais): Localizado em próximo alinhamento com o Ningen-dô, e com vários portais conectando ambos, Chikushudô é lar de uma variedade de poderosos espíritos animais, especialmente os metamorfos chamados *hengayokai*, como kitsune (raposas) e tanuki (texugos-cães). Esses seres consideram os humanos atraentes e fascinantes, e por vezes tomam formas humanas para habitar entre eles — de fato, lendas rokuganis registram vários exemplos de metamorfos que se apaixonaram por mortais e tiveram filhos, e ao menos dois clãs, Morcego e Raposa, têm íntima conexão sanguínea com metamorfos.

Gaki-dô (o Reino dos Mortos Famintos): Um reino sombrio e desagradável, bastante alinhado com o Jigoku e com vários portais entre eles. O Gaki-dô é lar dos *gakis*, malignos espíritos fantasmagóricos que se alimentam de substâncias impuras e emoções negativas. Alguns Gakis são nativos deste reino, enquanto outros são criados de almas mortais condenadas a este lugar por suas vidas pecaminosas. Gakis dos dois tipos por vezes viajam para o reino mortal para se alimentarem.

Jigoku (o Reino do Mal): O mais mortífero e perigoso dos reinos espirituais, Jigoku é o lar dos monstruosos onis e incontáveis outros seres malignos, e exala seu poder a outros reinos por meio da sinistra corrupção espiritual conhecida aos rokuganis como a Mácula das Terras Sombrias. O Jigoku visa constantemente destruir a Ordem Celestial invadindo e corrompendo outros reinos espirituais, especialmente o Ningen-dô, e esses esforços são a causa de várias das maiores crises que Rokugan já enfrentou ao longo de sua história.

Maigo no Musha (o Reino dos Heróis Perdidos): Talvez o mais obscuro dos reinos espirituais, esta dimensão também é chamada de Reino do Destino Tortuoso, e é lar das almas cujo destino foi bloqueado tão completamente que não podem renascer normalmente no reino mortal. Refugiadas em Maigo no Musha, essas almas eventualmente encontram a redenção e reclamam seus destinos.

Meidô (o Reino da Espera): Quando os mortais morrem, suas almas viajam para Meidô, onde esperam julgamento por Emma-O, a Fortuna da Morte. Além de Emma-O e seus servos, Meidô não tem habitantes nativos, e as almas encontradas lá são todas mortais aguardando o julgamento. Às vezes, uma alma perde seu caminho para Meidô, ou deixa este reino e retorna ao mundo mortal tais almas se tornam *yorei*, fantasmas.

Sakkaku (o Reino do Engodo): Um reino espiritual menor que é lar de espíritos enganadores como mujina e kappa. As criaturas do Sakkaku não são diretamente malignas, mas seus truques e peças podem por vezes ser perigosas ou mortíferas aos mortais. Elas gostam de entrar no Ningen-dô para provocar e atormentar os homens mortais, e portais entre Ningen-dô e Sakkaku são bem comuns. Muitas criaturas deste reino habitam no reino mortal por longos períodos de tempo.

Tengoku (os Paraísos Celestiais): Os Céus são o lar das Fortunas e dos grandes Dragões Celestiais, e vigiam o reino mortal e todos os outros reinos espirituais. O Tengoku é uma burocracia celestial, muito semelhante ao Império (que foi construído em imitação deste), e é governado pelo Sol e a Lua, com os Dragões e Grandes Fortunas em apoio direto. Os Céus buscam equilíbrio em todas as coisas, e assim se opõem (embora normalmente indiretamente) às ações de reinos como o Jigoku que visam destruir este equilíbrio.

Toshigoku (o Reino da Matança): Outro reino maligno, como Gaki-dô e Jigoku (ao qual está bastante conectado), o Toshigoku é um reino dedicado à sanguinolência e violência abundante. Almas que morrem no auge da sede de sangue são portanto condenadas ao Toshigoku, e aqueles que encontram tal destino são normalmente consumidos pelos surtos violentos do lugar, tornando-se nada além de máquinas de matar dementadas. Felizmente, portais estáveis ao Toshigoku são bastante raros, mas temporariamente, portais se abrem para este reino esporadicamente em locais de extrema violência como campos de batalha, jogando almas diretamente no abraço do Reino da Matança.

Yomi (o Reino dos Ancestrais Abençoados): Os mortais que conseguem cumprir seu destino e purgar seu karma ruim têm permissão de deixar o Ciclo Celestial e ascender ao Yomi, onde habitarão pela eternidade, vigiando seus descendentes mortais. Yomi é um lugar de beleza e glória, lar dos espíritos dos maiores heróis de Rokugan. Metafisicamente, é bem próximo ao Tengoku, mas mesmo as mais poderosas almas mortais normalmente não têm permissão de entrarem no reino Celestial — apenas as elevadas ao status de Fortunas podem fazê-lo.

Yume-dô (o Reino dos Sonhos): Este reino é visitado pelos mortais em toda noite de sono, mas também é possível entrar nele fisicamente por portais espirituais. Portais para o Yume-dô são raros, e sua presença pode às vezes levar a interrupções no mundo mortal como sonhos ruins passarem para o mundo desperto. Yume-dô é habitado primariamente pelas criaturas disformes dos sonhos, que tomam a forma e aspecto do que quer que um sonho possa requerer. Também é o lar dos bakus ou "comedores de sonhos", seres que se alimentam dos sonhos dos mortais, e suas contrapartes Máculadas, os Baku no Oni. Porém os mais obscuros e significativos habitantes do Yume-dô, são os Transcendentes Nezumis — os roedores que conseguiram uma existência eterna, olhando pelo resto de sua espécie do Reino dos Sonhos.

As Três Substâncias Sagradas

De acordo com o mito rokugani, quando Lady Sol chorou pelos seus filhos no início dos tempos, suas lágrimas choveram sobre o Ningen-dô. As que tocaram a terra se tornaram jade. Outras se solidificaram no ar, se tornando o cristal. Depois, quando a barriga de Lorde Lua foi cortada por Hantei, o sangue do deus também choveu no mundo mortal. Quando tocou o solo, se tornou obsidiana, mas onde caiu nas lágrimas de jade de Lady Sol, as duas substâncias se fundiram para criar os primeiros homens e mulheres mortais, nascidas da fusão da pureza do Sol e da raiva e loucura da Lua.

Jade é a mais difundida das três substâncias, embora seja bem rara se comparada a minerais normais como ferro ou cobre. Veios de jade podem ser encontrados no subterrâneo de vários locais do Império, e quase todo Clã Maior opera ao menos uma ou duas minas de jade. Jade, como uma substância de poder e pureza espiritual, tem habilidade de ferir criaturas ou aqueles afligidos com a Mácula das Terras Sombrias. O Clã Caranguejo faz grande uso de jade em sua interminável guerra contra as Terras Sombrias, já que a pedra sagrada tem a habilidade de ferir criaturas como onis cuja carne é resistente a armas mundanas. É possível forjar jade em armas, embora apenas os mais talentosos artesãos possam conseguir isto, e itens tão poderosos são raros e valorizados por aqueles afortunados o bastante para possuí-los.

Cristal é muito menos comum que a jade, mas também possui poder potencial muito grande. Diferentemente da jade, que se torna corrompida à medida que absorve e anula a Mácula das Terras Sombrias, o cristal é muito mais resistente, capaz de repelir a influência da Mácula com maior força. Espíritos de tremenda pureza são encontrados no cristal, e quando esses espíritos são despertos, o poder resultante brilhará tão forte quanto o Sol, queimando e repelindo criaturas das trevas ou Mácula. Porém despertar cristal desta maneira é difícil, e poucos shugenjas conseguiram fazê-lo. Armas de cristal existem, mas são extraordinariamente raras, pois o talento requerido para forjá-las é de fato grande. Até mesmo mestres armeiros normalmente consideram o cristal além de sua perícia.

Obsidiana também é muito menos comum que a jade, mas os rokuganis não lamentam isto, pois o Sangue de Lorde Lua é perigoso. Assim como cristal e jade, obsidiana pode ferir criaturas que são resistentes a ataques mundanos — de fato, pode fazê-lo com eficácia maior que a da jade. Mas obsidiana carrega a maldição da loucura da Lua consigo, e itens de obsidiana têm uma tendência de levar seus portadores à violência ou insanidade. Além do mais, embora a obsidiana seja intrinsecamente Maculada, ela tem uma sinistra afinidade à Mácula das Terras Sombrias, e pode ser forjada em artefatos Maculados e armas de grande e terrível poder. Rokuganis tratam a obsidiana com profunda suspeita, se não total temor, e nenhum artesão são a empregará voluntariamente.

As Virtudes do Bushidô

"Este é o caminho do guerreiro. Todo homem que se chama de samurai é medido por ele. Os que se desviam deste caminho perecerão. Os que seguem seus ensinamentos prosperarão."

– Liderança, de Akodo.

Presume-se que todo samurai viva de acordo com o estrito e exigente conjunto de princípios éticos conhecido como Bushidô (literalmente, o "caminho do guerreiro"). Os princípios do Bushidô foram estabelecidos primeiramente pelo Kami Akodo, fundador do Clã Leão, em seus primeiros escritos, incluindo seu livro teórico Liderança. Eles rapidamente foram aceitos em todos os clãs de Rokugan e à medida que os papéis dos samurais evoluíram para incluir cortesãos e artistas, o Código do Bushidô evoluiu em uma completa visão filosófica do papel e dever do samurai. Na Rokugan moderna, o Bushidô é integral a quase todo aspecto da vida de um samurai.

O Bushidô é composto de sete Virtudes: Coragem, Compaixão, Cortesia, Dever, Honestidade, Honra e Sinceridade. Essas virtudes devem representar a maneira adequada de samurais viverem e servirem aos seus senhores. Nesta forma ideal, o Bushidô valoriza cada uma delas igualmente, e espera-se que um samurai siga a todas com igual veemência. Porém na prática, poucos samurais levam vidas tão impecáveis. Além disso, cada clã de Rokugan vê o Bushidô de maneira levemente diferente, de acordo com suas respectivas visões de dever, honra e vida. A real natureza do Bushidô é constantemente debatida nas cortes de Rokugan, e a real maneira de exercer suas Virtudes é geralmente aceita por todos os clãs. Todo clã, até o Escorpião, tem seus idealistas que tentam seguir toda Virtude não importa a que custo, assim como todo clã, mesmo o Leão, contém algumas almas negras que riem do Bushidô e zombam de seus princípios.

Compaixão (Jin)

"Pelo treinamento intenso, o samurai se torna rápido e forte. Ele não é como outros homens. Ele desenvolve um poder que deve ser usado para o bem de todos. Ele tem compaixão. Ele ajuda seus companheiros em toda oportunidade. Se uma oportunidade não surge, ele sai em busca de uma."

– Liderança, de Akodo.

Compaixão ensina a um samurai que, como guerreiro de elite da sociedade, é seu dever proteger e guiar as pessoas menores de Rokugan. Em sua forma mais óbvia, isso significa oferecer proteção militar, proteção contra bandidos, criminosos, estrangeiros e monstros das Terras Sombrias. Esta é a forma de Compaixão que é mais reverenciada em Rokugan, pois mesmo clãs como Leão e Escorpião reconhecem a importância de manter seus camponeses vivos e produtivos. Provocar ou abusar dos de menor posição é um ato indigno de um samurai, mesmo que a ordem social o permita.

Alguns clãs levam a Compaixão ao extremo, porém, e buscam oferecer orientação e ajudar as castas menores. A Fênix, por exemplo, é conhecida por educar seus camponeses nos caminhos do Tao, vendo seu apoio espiritual tão importante quanto sua proteção física.

Coragem (Yu)

"Destaque-se da massa de pessoas que tem medo de agir. Se esconder como uma tartaruga em um casco não é viver afinal. Um samurai deve ter coragem heroica. Isto é absolutamente arriscado. Isto é perigoso. Isto é viver a vida completa, plena e maravilhosamente. A coragem heroica não é cega. Ela é inteligente e forte. Substitua medo por respeito e atenção."

– Liderança, de Akodo.

Coragem em muitos sentidos é o meio mais básico e universal de todas as virtudes do Bushidô, já que espera-se que todo samurai esteja pronto para morrer a qualquer momento. A importância central da coragem na vida de um samurai não pode ser compreendida. Um samurai deve estar preparado para lutar e morrer sem hesitação, seja a mando de seu senhor ou simplesmente devido à circunstância inevitável. De fato, é popular dizer que um samurai vive a dois passos da morte, já que este é o alcance de uma katana. Naturalmente, clãs bélicos como Leão, Caranguejo e Unicórnio tendem a falar mais de coragem – especialmente o Caranguejo, que deve enfrentar os inimagináveis terrores das Terras Sombrias diariamente. Mas na verdade não há clã que ignore a coragem. Mesmo o Escorpião, notório por seu conceito de Bushidô, reconhece que a coragem é importante se seus samurais querem cumprir seus deveres (só por garantia, o Escorpião é bem mais disposto a se retirar de uma batalha perdida do que muitos outros samurais seriam).

Deve-se notar que, assim como Akodo definiu em sua última linha, a coragem não significa ignorância. Afinal, a vida de um samurai pertence ao seu senhor, não a ele. Um samurai que jogue sua vida fora em um inútil e egoísta gesto não está se comportando honradamente, mas está falhando em seu dever para com seu senhor e clã. De fato, o Caranguejo seria o primeiro a dizer que em muitas vezes, fugir de uma luta requer mais coragem do que ficar e morrer.

Cortesia (Rei)

"Samurais não têm razão para serem cruéis. Eles não precisam provar sua força. Um samurai é cortês mesmo com seus inimigos. Sem esta demonstração pública de respeito, não somos mais do que animais. Um samurai não é respeitado apenas por sua força em batalha, mas por seus tratos com outros homens. A verdadeira força interior de um samurai se torna aparente durante tempos difíceis."

– Liderança, de Akodo.

Samurais são homens e mulheres civilizados, não bárbaros, e espera-se que se comportem com cortesia e boas maneiras sempre. Um samurai que mostre emoção indevida ou rudeza não está apenas violando Cortesia, mas também está perdendo sua compostura (on), desrespeitando os que estão à sua volta e se envergonhando. Um verdadeiro samurai permanece cortês e bem comportado sempre, mesmo enfrentando seu mais odiado inimigo jurado, ou provocado por vis insultos e comportamento maligno. Um samurai que insulte abertamente outra pessoa está mostrando sua própria fraqueza, motivo pelo qual cortesãos rokuganis praticam infinitamente a arte do sutil e insulto indireto. Inversamente, quando um samurai é confrontado com falhas de Cortesia por alguém de maior posição, sua própria honra é demonstrada por sua habilidade de suportar tais provocações e evitar chamar atenção às falhas alheias. Rokuganis como um todo fazem questão de ignorar os que passam por vexames e espetáculos impróprios, já que chamar atenção a tal comportamento descortês é piorar ainda mais as coisas.

Como era de se esperar, os que servem seus clãs na política e nas cortes tendem a depositar forte ênfase em Cortesia, já que ela é um elemento vital da negociação política e social. Os clãs mais políticos, como Garça e Escorpião, dedicam especial valor à Cortesia, embora no caso do Escorpião ela esteja mais para uma Virtude de valor tático na corte do que qualquer comprometimento moral que possam ter. Inversamente, os notoriamente cruéis e pragmáticos guerreiros do Clã Caranguejo tendem a descontar ou ignorar a Cortesia, embora os cortesãos de seu clã a pratiquem o mais avidamente possível.

Dever (Chugo)

"Para o samurai, ao ter dito ou feito 'algo', ele se torna senhor deste 'algo'. Ele é responsável por ele e todas as consequências que decorrerem dele. Um samurai é intensamente leal aos seus encarregados. Para seus responsabilizados, ele permanece intensamente verdadeiro."

– Liderança, de Akodo.

Se há uma Virtude que mais compete com Coragem por aceitação universal, é Dever. Um samurai deve sempre estar pronto para servir ao seu senhor de qualquer maneira que for necessária, não importando o custo. A morte é o menor risco de um samurai – ele deve estar preparado para suportar humilhação, desonra, vergonha e falha pelo bem do Dever. Ele deve continuar fiel ao seu senhor, família, clã e camaradas não importa quais tentações possam vir em seu caminho. Um samurai que viole a lealdade de seu senhor ou clã está violando o Dever, e tais indivíduos inconfiáveis dificilmente são merecedores do título de "samurai". O Dever é a razão pelo qual o amor é tão problemático para os samurais, já que um samurai apaixonado sentirá uma lealdade conflitante por sua amada(o) o que pode violar ou afetar o cumprimento do dever.

O Clã Escorpião se refere a Chugo como "Lealdade" e praticamente zomba dele. Em um clã onde traição e mentira são um modo de vida, há uma só coisa que pode ser considerada, e para o Escorpião, ela é a Lealdade. Violações de Lealdade são punidas da maneira mais horrenda que o Escorpião pode conceber – o terror do Bosque do Traidor, onde as almas dos que traem o Clã Escorpião são aprisionadas pela eternidade.

Honestidade (Gi)

"Seja precisamente honesto em seus acordos com todas as pessoas. Acredite em justiça, não de outras pessoas, mas de si próprio. Para um verdadeiro samurai, não há tons de cinza na questão de honestidade e justiça. Há apenas o certo e o errado."

– Liderança, de Akodo.

Honestidade é o princípio mais simples do Bushidô, mas talvez o mais problemático. Idealmente, seria óbvio que um guerreiro honrado sempre devesse contar a verdade, e de fato, há muitas famílias e clãs que abraçam a Honestidade com o mesmo fervor que o resto das virtudes. O Clã Unicórnio é famoso por ser direto e objetivo em seus costumes, mesmo no mundo sutil da política, e a

família Kitsuki do Clã Dragão sempre se viu em busca da verdade acima de tudo. A Honestidade também é fortemente associada à justiça, e assim tende a ser uma virtude admirada por magistrados (ou pelo menos pelos magistrados que amam seus deveres).

Porém, muitos outros samurais, especialmente os que servem aos seus clãs na corte, consideram a Honestidade uma virtude com a qual pode-se flertar, ou talvez até mesmo violar, para cumprir seus deveres. Quase todo samurai que serve nas arenas da corte e política pratica a arte de enganar ou manipular seus oponentes enquanto ainda se mantém tecnicamente verdadeiro, e algumas famílias tornam quase uma forma de arte tais táticas enquanto ainda dizem se comportar honradamente. Muitas famílias e escolas altamente políticas, como os Doji ou os Yasuki, aceitam tranquilamente que por vezes simplesmente mintam por seus clãs, e assim tendem a enfatizar Sinceridade muito mais do que Honestidade no que diz respeito ao Bushidô, contando com sua fidelidade a outras virtudes para compensar a observação desta. O Escorpião, naturalmente, ignora totalmente a Honestidade, e exibe quase desdém público para com samurais que lutam para contar a verdade ou que seguem a trilha da justiça.

Honra (Meyo)

"Um verdadeiro samurai só tem um juiz de sua honra: ele próprio. Decisões que você toma e como essas decisões são executadas são um reflexo do que você realmente vive. Você não pode se esconder de si mesmo."

– Liderança, de Akodo.

Tanto a mais sutil quanto a mais básica das virtudes, Honra ensina que todo samurai se põe em julgamento de si mesmo, sempre. Bushidô não é meramente reforçado pela convenção social ou autoridade superior, mas pelo próprio coração e alma do samurai. Um samurai sem Honra não pode seguir verdadeiramente as outras virtudes do Bushidô, pois ele está meramente agindo como os outros esperam, não como seu próprio senso de honra exige. Inversamente, um samurai com Honra real seguirá os caminhos do Bushidô mesmo quando a sociedade ao seu redor se tornar corrupta e seus superiores esperarem que ele se comporte desonradamente apenas porque o comandam assim.

Quase todo samurai de Rokugan respeita a Honra, pois ela está no cerne do Bushidô. Apenas o Escorpião a rejeita, pois rejeitam muitos aspectos do Bushidô – de fato, da perspectiva do Escorpião a Honra é a virtude mais problemática de todas, porque pode justificar deslealdade. Os poucos Escorpiões que realmente acreditam no Bushidô e tentam abraçar a Honra em seus corações são tratados com profunda suspeita e comedimento pelo resto de seu clã, e são informalmente taxados de *junshin*, "não do sangue".

Sinceridade (Makoto)

"Quando um samurai diz que fará uma ação, ela será feita. Nada o impedirá de completar o que ele disse que fará. Ele não tem que 'dar sua palavra'. Ele não tem que 'prometer'. A ação de falar por si só já põe o ato em movimento. Falar e fazer são a mesma ação."

– Liderança, de Akodo.

Samurais aprendem desde a infância que devem expressar absoluta sinceridade no falar e no fazer. Um samurai que fale em prol de seu senhor na corte, mas o faz de maneira irônica e desconfortável, está servindo tão bem ao seu senhor quanto se recusasse a falar. Um samurai que demonstre falta de dedicação em suas ações, que aja ou se comporte sem o absoluto comedimento, é um samurai que falha para com seu senhor e clã.

Sinceridade é vista com particular admiração por clãs e famílias políticas, como a Garça e os Otomo, mas muitos samurais a respeitam. O Dragão respeita o princípio da Sinceridade por unir palavra e ação. Mesmo o Escorpião reconhece que Sinceridade é de muito valor tático, já que dizem e fazem tudo com completa convicção, seus inimigos nunca saberão quando estão mentindo ou dizendo a verdade. Porém, algumas das famílias guerreiras mais pragmáticas, como Hida e Moto, veem demonstrações de Sinceridade com suspeitas, vendo-as como pouco mais do que enganação vestida de comportamento honrado. O Caranguejo em particular é conhecido por usar o insulto irônico, "Ah, que sincero," sempre que acham que alguém os está tentando manipular.

O Conceito de Compostura (On)

Compostura é um aspecto vitalmente importante da cultura samurai. Ela é intrínseca à ideia de que os samurais são pessoas excepcionais, escolhidas no nascimento para servirem ao Império de modos que meros camponeses não podem. Espera-se que um samurai mantenha autodisciplina a todo momento, controle-se e nunca mostre o tipo de emoções abertas e comportamento descontrolado que caracteriza "pessoas inferiores". Um samurai que não pode controlar suas emoções é um samurai que não pode servir a seu senhor com honra e confiança, pois suas emoções sobreporão seu julgamento e lealdade. Portanto, manter a dignidade e autocontrole é vital para a vida de um samurai.

A habilidade de manter este autocontrole, nunca mostrando suas reais emoções, é chamada de manter o *on* ou "compostura". Um samurai que mantenha compostura é um samurai que não pode ser manipulado, um samurai que pode enganar seus inimigos, um samurai que serve ao seu clã sem falhar. Em contraste, um samurai que perde compostura, que perde o autocontrole, envergonha a si e, pior ainda, sua família e clã.

Compostura é puramente um conceito samurai, que não se espera de camponeses e outras pessoas comuns. Manter a compostura é por vezes comparado a usar uma máscara, uma que deva ser usada toda hora do dia, ocultando suas reais emoções atrás do *on*. O Clã Escorpião é notável por suas máscaras físicas não serem exatamente ocultações, mas sim uma admissão da verdade: nenhum samurai jamais pode mostrar seu eu verdadeiro. "Todos nós usamos máscaras," diz o Escorpião, "a diferença é que nós Escorpiões as admitimos".

Vergonha e Desgraça

Um samurai envergonhado pelas ações desonrosas ou perda de compostura estará sujeito, no mínimo, a oferecer profundas e sinceras desculpas por tais ações. Tipicamente, se a desgraça foi modesta, o samurai será punido de maneira não permanente – designação a deveres menos prestigiosos, por exemplo, ou expulsão do castelo, corte ou cidade onde se comportou mal. Embora tais punições não sejam letais, elas

representam uma profunda e evidente vergonha pelo samurai envolvido, que pode até passar o resto de sua vida para se redimir por esta falha.

Falhas mais extremas, como rompantes violentos, ataque ou insulto sério contra alguém de maior posição, ou uma quebra de dever ou lealdade, são punidas mais severamente. Um samurai que cometa tais atos provavelmente será ordenado a cometer seppuku (se ele não oferecer o próprio seppuku pela vergonha). Em outras ocasiões, tal samurai desgraçado pode ser expulso da família e clã, e assim se tornar um ronin. Um samurai também pode abandonar sua lealdade e se tornar um ronin por escolha própria ao invés de enfrentar a expectativa de punição ou seppuku, particularmente se ele achar que não é culpado.

Seppuku

Seppuku é uma forma de suicídio ritual que o samurai realiza quando foi irrecuperavelmente desonrado. Ao realizar a cerimônia e morrendo honradamente, o samurai limpa a mancha de desonra e deixa seu nome de família limpo e incólume. É importante lembrar que o principal propósito do seppuku é proteger a família, e não o indivíduo. Em Rokugan, uma família é o repositório de todos os feitos coletivos e êxitos de seus membros, e comumente se diz: "Peguei emprestado o nome de meus ancestrais. Devo devolvê-lo a eles incólume". Uma pessoa desonrada portanto traz desonra e vergonha para a família inteira. Ao cometer seppuku, um samurai poupa sua família da vergonha de seus atos.

Um samurai que cometa seppuku em um ambiente formal se veste inteiramente de branco (a cor da morte), e tradicionalmente escreve um poema final, um haiku de morte, antes de pegar sua wakizashi e cometer suicídio. O ritual pode ser testemunhado pelos amigos ou parentes do samurai, representantes de seu daimyo ou outros indivíduos. O suicídio em si é normalmente realizado por meio da wakizashi, a lâmina que simboliza a honra de um samurai (embora outra lâmina possa ser substituída para isto). O samurai se ajoelha e faz três cortes em sua barriga, eviscerando-se. Para o ritual ser propriamente completado, o samurai não deve piscar ou gritar de dor. Por isto ser extremamente difícil, por antiquíssima tradição o seppuku é assistido por outro indivíduo, um "segundo" cuja tarefa é completar o ritual decapitando o samurai, garantindo que ele morra com honra.

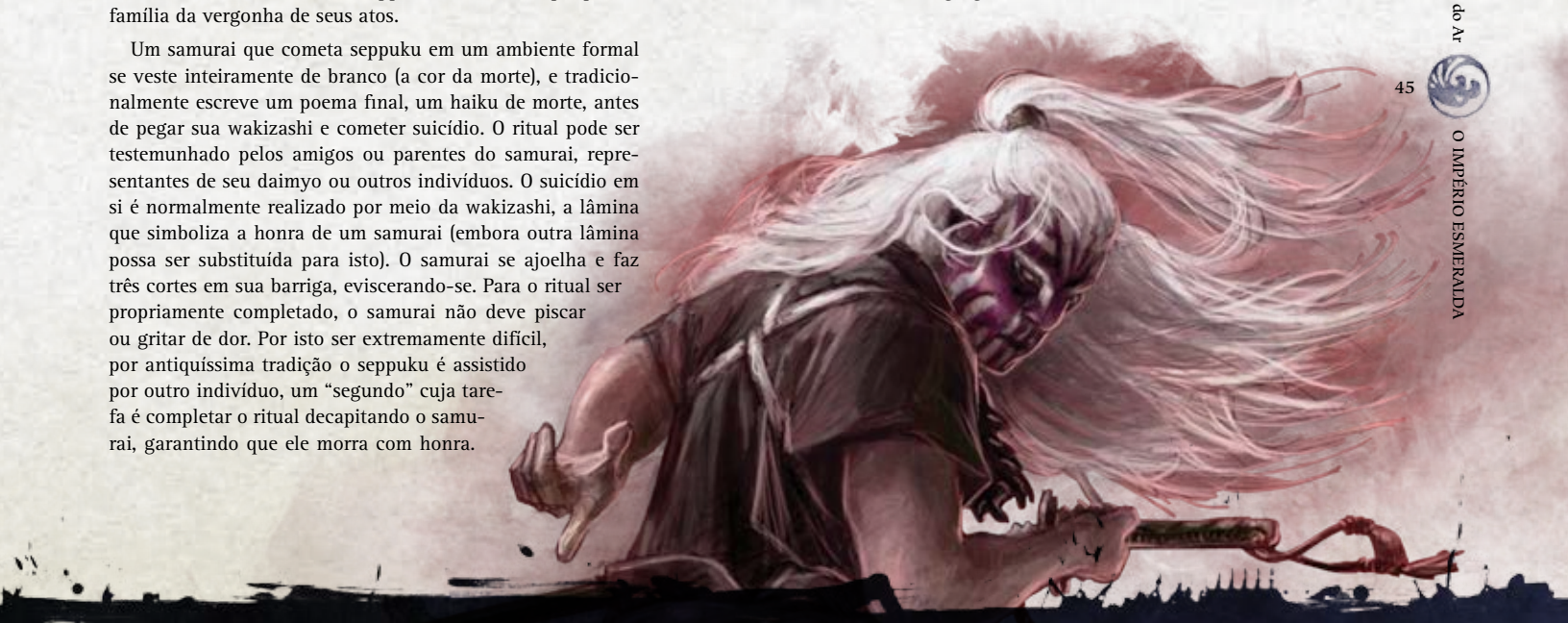
Servir de segundo a um samurai é uma tarefa importante e honrada, e a espada usada para decapitar a vítima é cuidadosamente purificada com água previamente.

Seppuku normalmente não é algo que um samurai faça por vontade. Porém samurais que estejam diante de uma derrota total em campo de batalha ou aniquilação militar de sua linhagem, por vezes cometerão seppuku imediatamente ao invés de enfrentar a eterna vergonha de uma derrota total. De fato, famílias inteiras de samurais já cometeram suicídio sob tais circunstâncias.

Entretanto, normalmente a permissão para cometer seppuku deve ser concedida pelo daimyo do samurai, e daimyos cruéis ou intolerantes já negaram seppuku e forçaram seus samurais a viverem com suas vergonhas.

Além de agir para preservar a honra da família, a outra forma de seppuku permissível é em protesto a ordens injustas de um senhor. Esta forma de seppuku de protesto é conhecida como *kanshi*, e deve ainda ser autorizada pelo daimyo. Muitos daimyos não se importam com tal ato, mas é considerado muito desonrado e de mau tom recusar a permissão de um samurai para cometer *kanshi*.

Mulheres da casta samurai que não são bushis têm permissão de se matarem de maneira menos dolorosa, conhecida como *jigai*, na qual se esfaqueiam na garganta com uma faca. Isto é geralmente reservado para mulheres que são cortesãs ou shugenjas. Se tiverem chance, elas amarrarão os tornozelos antes do ato, para não se envergonharem com chutes descontrolados durante seus engasgos de morte.



Shouridô

Durante o décimo segundo século, certas forças das Terras Sombrias desenvolveram o conceito de Shouridô, um "código alternativo" de comportamento que adotou êxitos pessoais, para tentar os samurais a se desviarem do caminho da honra. O Shouridô não é oficialmente reconhecido em Rokugan, e muitos samurais tradicionais consideram seus ensinos como nada além de horror e desprezo. Os de natureza menos honrada, porém, por vezes sucumbem ao seu apelo sinistro.

Shouridô tem seu próprio conjunto de sete Virtudes Negras: Controle, Determinação, Sabedoria, Conhecimento, Perfeição, Força e Vontade. Como seus nomes implicam, abraçar esta "virtudes" alternativas é uma explícita rejeição do Bushidô, pois enfatizam os feitos pessoais, poder e avanço, independente do custo aos outros. Não há espaço no Shouridô para lealdade ou dever, nem para respeitar seus semelhantes ou proteger os fracos — ele é um código corrupto projetado para minar a ordem social e moral rokugani, promovendo egoísmo, ambição e traição.

Política

O caminho do samurai quase sempre é considerado sinônimo com o caminho do guerreiro. Mas no Império Esmeralda, samurais não servem aos seus clãs apenas no campo de batalha. Política tem sido um elemento vital da história de Rokugan desde sua fundação, e as negociações e manobras de cortesãos mudaram o Império tanto quanto as guerras, se não mais. De fato, talentosos cortesãos podem por vezes alterar os resultados de guerras após as batalhas serem travadas — um talento que causa a frequente fúria de clãs militares como Leão e Caranguejo.

Embora alguns bushis desdenhem cortesãos e as sutis artes da política, os que devem servir a seus clãs na corte rejeitam a noção de que sejam menos samurais do que seus primos guerreiros. Cortesãos devem travar seus confrontos diplomáticos com a mesma coragem e zelo que um bushi em combate, pois suas falhas podem ser tão catastróficas quanto uma guerra perdida, e suas vitórias podem trazer glória e sucesso para seus clãs sem a necessidade de uma guerra afinal. Falha na corte significa morte tão certa quanto em combate — cortesãos devem andar continuamente no fio da navalha, trabalhando para obstruir, minar e destruir seus oponentes sem serem presas da mesma sorte. Bushis experientes que sejam redesignados à corte são forçados a admiti-la como um campo de combate tão exigente quanto a guerra em si.

Em Rokugan, políticas ocorrem primariamente nas várias cortes do Império. Todo daimyo e governante mantém uma corte em seu castelo ou palácio, convidando emissários e visitantes de outras famílias e clãs para atender e receber seus visitantes. Quanto maior o nível de um anfitrião, mais prestigiosa é a corte, e mais importante serão as discussões e negociações políticas que ocorrerão lá. A mais prestigiada corte do Império, é claro, é a Corte Imperial, presidida pelo imperador e seus conselheiros chefes. Muitos cortesãos passam a vida tentando ganhar uma indicação para lá. A mais intensa atividade política ocorre durante o inverno, e embora a Corte Imperial seja o mais importante e prestigiado posto político, a Corte de Inverno Imperial é a mais desejável de todas as cortes para se passar os meses nevados.

A corte, mais do que qualquer outra parte da vida rokugani, é recheada de etiqueta delicada e falas indiretas. Afinal, diplomatas falam por seus clãs, e têm o peso e o prestígio deste clã atrás deles. Um daimyo menor que insulte ou ignore um cortesão sem causa legítima pode muito bem ser forçado ao seppuku por sua quebra de etiqueta. Ninguém é tão inculto para discutir alianças abertamente ou tratados na corte aberta. Diplomatas treinados empregam dicas e sutis inversões de conversação para sugerir possíveis tópicos de discussão. Muito da realmente importante e crucial negociação na corte ocorre em encontros privados, e não nas câmaras abertas onde outros podem bisbilhotar.

Acordos políticos em Rokugan são raramente expressos como tratados escritos, salvo quando os dois lados desejam apresentar um acordo formal ao resto do Império. Mais comumente, negociações são feitas por comprometimento pessoal e palavras de honra. Os clãs confiam em seus cortesãos para lidar com situações delicadas, e cortesãos podem vir a invocar a confiança de seus clãs para dar grande peso às suas palavras. De fato, daimyos menores ou oficiais provinciais podem muito bem ter dificuldade em manter suas posições se poderosos e influentes cortesãos falarem contra eles a seus senhores feudais — especialmente se a acusação do cortesão for revelada como verdadeira.

Uma grande parte das políticas de Rokugan é a troca de cartas, e cortesãos experientes gastam muito tempo e esforço por dia compondo e enviando muitas correspondências para os outros. Um bom cortesão pode manter um fluxo contínuo de correspondências com dúzias de pessoas pelo Império, enviando pequenas informações para eles e cuidadosamente revendo os pedaços de boatos que são enviados para ele em troca. Para muitos cortesãos, esta rede de correspondentes pode ser tão importante quanto aliados em sua própria corte. Correspondências podem construir uma aliança que dure gerações ou começar uma rivalidade que

durará séculos. De fato, uma informação pontual do outro lado do Império pode mudar o curso inteiro de negociações, e a fama e fortuna de um cortesão pode ser fundada, construída ou destruída por uma simples carta.

Dentro das próprias cortes, críticos e chantagistas empregam cartas como suas armas prediletas, e amantes as usam como o mais sutil, porém mais direto presente. Este contínuo fluxo de correspondência em uma corte é conhecido como o "Jogo das Cartas". Diferentemente das cartas enviadas para e daqueles de fora da corte, essas cartas visam primariamente mostrar perícia e manipular os outros ao invés de transmitir informação. O Jogo das Cartas é bem antigo, e contos dizem que o segundo imperador, Hantei Genji, o Príncipe Resplandecente, foi um dos seus mais talentosos primeiros praticantes. Muitas das convenções ao se escrever uma carta adotadas pelos cortesãos modernos, bem como muitos outros aspectos da vida política e social rokugani, são creditados como tendo sido primeiramente desenvolvido e estabelecidos pelo segundo imperador Hantei.

Economia

Comércio e escambo em Rokugan é bem extenso, mas este é um tópico que samurais em sua maior parte ignoram o máximo possível. Samurais aprendem a crer que o dinheiro está abaixo de suas preocupações e que o comércio é algo que deve apenas interessar aos meros cidadãos. É claro, a realidade não é tão ideal — samurais que cuidam de suas casas devem continuamente estar cientes do dinheiro e dos gastos, e daimyos devem registrar suas entradas provinciais, taxas colhidas e pagar soldos aos samurais jurados e seus vassalos. Ainda assim, a convenção social geral é que samurais não devem sujar suas mãos com questões de mero comércio.

A moeda de Rokugan é baseada no arroz, a safra vital que mantém o Império vivo. A unidade básica de troca em Rokugan, a moeda de ouro chamada *koku*, supostamente deve representar uma quantia de arroz capaz de alimentar uma pessoa por um ano (na prática, o valor atual do koku se diluiu ao longo dos séculos, pois a circulação da novos valores enfraqueceu seu valor). Em teoria, toda a terra do Império pertence ao imperador, que delega a tarefa de guardar e manter essas terras aos clãs. Igualmente, toda comida e bens criados no Império todo ano pertencem ao imperador, que os distribui para seus súditos conforme necessário. É claro, transportar todos esses bens à capital Imperial para redistribuição é impossível, logo, no início da história Imperial o conceito do koku foi criado para facilitar o processo. Em cada outono, quando a colheita de arroz é feita, daimyos locais e coletores de taxas Imperiais medem a comida e bens criados em cada província, e as autoridades Imperiais coletam aproximadamente 60% da produção de cada ano, em comida, bens ou dinheiro, levando-os de volta à capital. O imperador então retorna a cada clã certo número de kokus, timbrados e marcados de acordo com o clã, que podem usar para recuperar comida e bens dos depósitos Imperiais conforme necessário.

Esta é a teoria. Na prática, ao longo dos séculos, o koku evoluiu em uma forma de moeda flutuante, e comidas e bens adicionais se tornaram poder econômico que os clãs mais produtivos, especialmente a Garça, podem usar para exercer influência contra seus rivais menos ricos. Além disso, visto que um clã tem que trocar seus kokus por arroz, um daimyo astuto pode exercer pressão em clãs específicos para estocarem seus kokus, ameaçando "poupar" uma quantia maior que a safra atual pode suportar. Além disso, o koku não é sempre uma moeda estável. Pelas marcações dos novos kokus a cada ano serem baseadas na colheita, o valor de um koku pode variar de um ano para o outro, aumentando durante uma estiagem e baixando muito durante um bom ano, com impacto imprevisível no resto da economia do Império.

O comércio desenvolveu-se na história de Rokugan em parte como meio de aumentar mais o pouco lucrativo sistema econômico de taxas Imperiais e kokus. Seria muito mais eficiente trocar kokus diretamente com outro clã pelos bens necessários do que tentar trocar kokus pelas mercadorias através da tesouraria Imperial. Embora isto enfraqueça o princípio da posse e controle universal do imperador, seria muito mais eficiente se os rokuganis simplesmente fechassem os olhos para realidades tão desagradáveis. Além disso, assim que o comércio se estabeleceu, ele se tornou uma nova fonte de riqueza, e portanto um novo valor passível de taxação, beneficiando daimyo e imperador. Portanto, mercadores ficaram conhecidos na moderna Rokugan como um tipo de mal necessário.

Já que samurais supostamente não devem cuidar de questões tão baixas quanto o comércio, todo mercador é heimin, e esses cidadãos enfrentam vários obstáculos em seu trabalho. Para prosperarem, um mercador deve ser capaz de cruzar o Império, levando caravanas entre diferentes regiões onde diferentes mercadorias estejam disponíveis a baixo preço ou são muito procuradas. Isto requer documentos de viagens para autorizar tais jornadas. Além disso, muitos clãs tarifam os que querem comercializar em suas terras, diminuindo as margens de lucro que os mercadores usam para sobreviver. Não apenas isso, mas o lento ritmo de viagem e notícias de Rokugan significam que os planos de viagem de um mercador podem falhar sem que ele tenha culpa — ele pode planejar vender seda nas terras da Garça, e descobrir no caminho que a Garça teve uma incomumente boa safra de seda este ano e o preço caiu. Como se não bastasse, caravanas de mercadores também são o alvo favorito de quadrilhas, e durante tempos de guerra um mercador pode encontrar estradas e rotas comerciais inesperadamente fechadas, ou terem seus bens tomados por um exército que está de passagem.

Como era de se presumir, mercadores realmente independentes são raros em Rokugan. De fato, muitos deles buscam ajuda e suporte de influentes samurais, preferivelmente um daimyo ou outra pessoa importante. Esses samurais que apoiam mercadores desta maneira são conhecidos como "patronos mercantes", e esta posição lhes permite trazer riqueza para seu clã enquanto ainda mantêm uma distância social adequada entre eles e a real prática do comércio. Na verdade, muitos patronos mercantes conduzem o comércio, supervisionando os cidadãos sob o seu controle e tomando todas as decisões importantes necessárias para garantir o lucro e riqueza de seu clã, mas a convenção social do "patrono mercante" lhes permite ao menos manter a pretensão de que não estão sujando suas mãos com dinheiro.

A riqueza gerada pelo escambo e comércio é uma importante e poderosa arma no arsenal de qualquer clã. Um clã rico pode aplicar pressão econômica direta em seus rivais menos prósperos, usando embargos comerciais ou manipulações de preços para enfraquecer sua posição. A Garça e o Louva-a-deus em particular são mestres de tais táticas, e suas guerras econômicas já reverteram vitórias em campos de batalha de seus rivais.

Crime e Castigo

Rokugan reconhece vários dos mesmos crimes que outras culturas — assassinato, roubo, suborno, falso testemunho, etc. Porém, em Rokugan, a identificação e punição dos crimes é complicada por vários fatores, mais notavelmente as restrições sociais da Ordem Celestial, bem como o conceito rokugani do que constitui uma evidência aceitável de culpa.

Crime em Rokugan é investigado e punido por magistrados, primariamente magistrados dos clãs indicados pelos daimyos e governadores para manter a ordem e cumprir a lei em suas províncias. Esses magistrados são normalmente assistidos por uma equipe de *yoriki* (samurais de menor patente), e também podem recrutar ronins ou até mesmo *budokas* (vassalos camponeses armados) para ajudar no trabalho de perseguir e punir criminosos. Também há duas classes de magistrados Imperiais — Magistrados de Esmeralda, indicados pelo Campeão de Esmeralda, que investigam crimes de escopo ou caráter nacional; e Magistrados de Jade, indicados pelo Campeão de Jade, que investigam crimes que envolvam especialmente magia negra ou as Terras Sombrias.

Deve-se notar que muitos magistrados, de clãs ou Imperiais, não são escolhidos baseados em habilidade. Uma indicação a magistrado, como qualquer outra indicação, tende a ser de natureza política, e Rokugan está cheia de magistrados com apenas entendimento vago da lei e suas responsabilidades para cumpri-la.

Os crimes mais propensos a atrair atenção dos magistrados de Rokugan são violações à lei Imperial, o que é considerado traição. Isto inclui *maho* e outras formas de blasfêmia religiosa, ataques à autoridade Imperial, etc. Magistrados também investigam conduta desonrada (briga, perturbação pública, mentir para uma autoridade), violência pessoal (assalto, assassinato), corrupção (roubo, desvio de impostos, suborno) e crime organizado (contrabando, formação de quadrilha). De modo geral, ao lidar com esses tipos de crimes, magistrados focam seus maiores esforços contra os atos que são cometidos na mesma casta social (como camponês atacar camponês, ou samurai roubar de samurai) ou que sejam cometidos contra castas superiores (ex.: um camponês atacar um samurai), especialmente o último, que são considerados uma violação da Ordem Celestial. Crimes cometidos "para baixo" — um samurai abusar ou matar um camponês — mal são reconhecidos como crime, e normalmente punidos com nada mais do que uma apologia ou pequena multa. É claro, um samurai que tenha o hábito de abusar ou matar camponeses está violando Compaixão, e pode se ver desafiado por outro samurai que cumpra suas responsabilidades com as castas inferiores mais seriamente.

A justiça criminal rokugani é bem diferente dos conceitos ocidentais — de fato, até poderia se dizer que a justiça rokugani não é justiça afinal. Em Rokugan, tudo que importa é o testemunho ocular e evidência física direta. Dedução lógica e inferência não são consideradas evidências adequadas, e a própria ideia de resolver crimes ou mistérios de tal maneira é bastante desconhecida exceto na controversa família Kitsuki do Clã Dragão. O testemunho pessoal é sempre a evidência mais importante de todas, e quanto maior o nível social da testemunha, mais peso seu testemunho carrega. Assim, o testemunho de um simples samurais superará qualquer número de heimins ou hinins, e as palavras de um daimyo supera a de um samurai de baixa posição. Evidência física direta, como a descoberta de uma faca ensanguentada com o mon da Garça, também é considerada aceitável, embora não seja vista como nem sequer tão convincente quanto um testemunho.

Porém, evidências adquiridas por meios mágicos, por um shugenja falando com os kamis, não é legalmente admissível — o imperador há muito baniu tal evidência, ou shugenjas poderosos manipulariam os espíritos para culpar seus inimigos.

Curiosamente, embora a evidência mágica seja inválida, tortura é considerada um método aceitável de investigação em Rokugan, e muitos daimyos e magistrados usam os serviços de um torturador hinin para ajudá-los ao interrogar suspeitos e arrancar confissões. Porém tortura não é usada casualmente, e sob os Artigos dos Céus é considerado impróprio usá-la naqueles que são fracos e vulneráveis, como crianças e velhos.

Assim que um criminoso foi preso, espera-se que este criminoso confesse o crime. Uma confissão por escrito é considerada o documento final de qualquer investigação criminal, e em sua ausência, uma condenação requer autorização especial de um daimyo ou outra figura de alta patente. Assim que alguém confessou, o crime é resolvido e efetivamente esquecido — não há mecanismo de reabertura de caso, e a simples ideia de tentar fazê-lo é considerada imprópria por vários rokuganis.

Crimes podem ser punidos de várias maneiras, dependendo de sua seriedade, e magistrados têm moderada liberdade ao decidir a punição adequada. Qualquer crime realmente sério, como assassinato, *maho*, formação de quadrilha ou traição, é normalmente punido com a morte — forca ou decapitação, tipicamente, embora para traição séria punições mais hediondas possam ser usadas, como ser fervido em óleo ou crucificação. Se o criminoso é um samurai e confessou, ele pode receber permissão para cometer seppuku ao invés de enfrentar a vergonha da execução.

Outros crimes podem ser punidos de uma gama de maneira, dependendo da seriedade da ofensa. Crimes sérios como desvio de taxas Imperiais pode ser punido com a morte ou exílio, mas para samurais culpados de menores ofensas como assalto, furto, desordem pública ou ferir alguém de menor posição, os magistrados podem empregar punições modestas como aprisionamento, prisão domiciliar, multas ou reprimendas públicas. Punições para camponeses são geralmente mais severas do que para samurais — um camponês culpado de furto pode ser sujeito a severo espancamento público, por exemplo, e um mercador culpado de um crime pode ter seus negócios e bens apreendidos.

Se um samurai foi acusado de um crime, mas a evidência é inconclusiva (especialmente se o acusado e acusador forem de igual nível social), um magistrado pode autorizar um duelo para encerrar a questão. Assim que um duelo foi travado e vencido, a questão é considerada encerrada e mais nenhuma outra questão pode ser levantada.

Duelos

Rokugan é uma sociedade regida por uma casta de guerreiros armados que seguem um estrito código de honra e etiqueta. Quando um samurai é insultado ou difamado, e ainda mais se sua família, clã ou senhor são alvo de tais insultos e injúrias, ele normalmente responderá lançando um desafio de duelo. Duelos são considerados a resposta apropriada e socialmente aceitável para qualquer situação em que um samurai sinta que a honra e reputação foram ameaçadas ou comprometidas. De fato, falhar em lançar um duelo significa que o insulto ou injúria original é deixada de lado, na prática tornando-a verdade. Inversamente, assim que um duelo foi lançado, o outro samurai deve recuar e se desculpar, desfazendo a injúria que cometeu, ou defender suas palavras com aço. Recuar, é claro, é uma grande perda de prestígio e compostura, e um samurai sábio nunca causará um insulto ou acusação sem estar preparado para apoiá-lo em um duelo.

Duelos nem sempre são até a morte. Samurais não devem jogar suas vidas fora sem motivo, e quando o insulto ou ofensa que causou o duelo não é de grande magnitude, um duelo até o primeiro sangue, ou até que um combatente reconheça a derrota, será considerado o suficiente. Quando o insulto é sério, porém, duelos são sempre letais, e encerram apenas quando um (ou ambos) dos participantes estão mortos.

Independente se são até o primeiro sangue ou até a morte, um duelo realmente honrado deve ser autorizado por uma autoridade maior. Tipicamente, isto requer a permissão do daimyo de cada samurai, mas outro samurai de alto nível como oficiais Imperiais e governadores de distritos podem aprovar duelos também, especialmente duelos até o primeiro sangue. Magistrados têm o poder de autorizar duelos para provar a culpa ou inocência de um acusado criminal. Duelos não autorizados são um fato regular na vida rokugani, especialmente quando as paixões de um samurai se envolvem, e embora tais duelos sejam considerados socialmente escandalosos e impróprios, eles não são punidos da mesma maneira que assassinato. Tipicamente, o samurai é sujeito a pouco mais do que uma prisão domiciliar ou reprimenda pública.

Tradicionalmente, qualquer samurai que porte uma katana está transmitindo sua capacidade de defender-se, e se for desafiado a um duelo, ele deve lutar por conta própria. Um samurai que carregue apenas uma faca ou uma wakizashi (como o típico cortesão ou shugenja) está dizendo que não é um guerreiro e portanto não pode lutar seus próprios duelos. Se for desafiado, ele pode escolher um campeão para lutar por ele. Igualmente, se tal samurai desafia outro, espera-se que ele tenha um campeão disponível para lutar por ele. Normalmente, daimyos suprirão campeões para seus samurais, embora eles possam se recusar a fazê-lo se considerarem que o duelo tenha justificativa insuficiente. Assim que o duelo é resolvido, espera-se que a parte derrotada compartilhe o destino de seu campeão, cometendo seppuku se o duelo foi até a morte.

Assim que um desafio foi lançado e aceito, a parte desafiada terá permissão de especificar hora e local do duelo (um costume conhecido como os "direitos do desafiado"). Quando as paixões estão exacerbadas, o duelo pode ser aceito e travado imediatamente, mas mais comumente a parte desafiada escolherá um local simbólico ou belo em alguma hora significativa, como o amanhecer. Em teoria, um duelo pode ser marcado para semanas ou meses após a aceitação — às vezes chegando a um ano, embora nunca mais do que isto — mas atrasar um duelo desta maneira é por vezes considerado uma falta de autoconfiança ou até mesmo covardia.

Duelos Não Convencionais

Já que Rokugan é uma sociedade altamente tradicional, o duelo de iaijutsu é considerado a real e adequada forma de duelar, o único meio apropriado de resolver uma questão de honra. Daí a importância de usar uma espada e apontar campeões para aqueles que não podem lutar por si. Porém, há duas circunstâncias em que isto pode mudar.

- Acordo Mútuo: Em algumas ocasiões, as duas partes de um duelo podem concordar em resolver seu conflito por algum outro método que não o iaijutsu. Isto é mais provável de acontecer se as duas pertencerem ao mesmo clã ou seguirem o mesmo caminho da vida. Por exemplo, se o desafio ocorre entre dois arqueiros Tsuruchi, eles provavelmente resolverão a questão com seus arcos ao invés de espadas. Similarmente, shugenjas que se desafiam são famosos por travarem duelos de poder mágico, conhecidos como taryu-jiai, ao invés de permitirem que um yojimbo duele por eles.
- Desafios em Campo de Batalha: Desafios individuais são uma ocorrência regular no campo de batalha, pois samurais procuram por oponentes dignos de testar seu aço, e é considerado extremamente desonrado interromper uma luta mano a mano se ela já começou. Alguns desses confrontos em campos de batalha são de fato duelos de iaijutsu formais, mas mais frequentemente, eles são simples disputas de força armada, com os combatentes usando suas melhores armas e perícias.

Dívidas de Sangue

Rokugan é uma sociedade governada por honra, e espera-se que os samurais defendam esta honra com aço. Se um samurai é morto em um duelo não autorizado, pela incompetência ou negligência de outro samurai, a família do falecido tem o direito de declarar uma dívida de sangue contra o responsável. Dívidas de sangue podem por vezes ocorrer quando é impossível punir um crime, insulto severo ou outra grave ofensa pelos métodos normais da justiça ou duelo rokugani. Por exemplo, se a família de um samurai é deixada na pobreza e desgraçada pelas maquinações políticas de outro, ela pode declarar uma dívida de sangue para vingar isto.

Quando um samurai declara uma dívida de sangue, ele deve aparecer perante seu daimyo e requisitar permissão formal, como que para um duelo. Poucos daimyos recusam, pois uma dívida de sangue é considerada um meio honrado e socialmente aceitável de buscar vingança. O daimyo emitirá uma autorização por escrito para a dívida de sangue, e assim que ela está pronta, um estado de guerra efetivamente existe entre a família do samurai e a do ofensor. Samurais que buscam uma dívida de sangue devem carregar a autorização escrita do daimyo consigo, para prevenir qualquer mal entendido com as autoridades e magistrados locais. Os que interferirem em uma dívida de sangue estão interferindo em uma tarefa honrada, e podem enfrentar a severidade que o samurai vingativo desejar.

Uma dívida de sangue termina quando a parte ofensora é morta. Neste ponto toda a violência deve cessar e o samurai vingador deve partir pacificamente. É claro, morte por dívida de sangue pode resultar em outra dívida sendo declarada em resposta, com a família do ofensor morto buscando sua própria vingança. Assim, dívidas podem escalar e crescer até chegarem a linhagens inteiras por múltiplas gerações – a notória dívida entre os Clãs Leão e Garça, que durou quase dez séculos, se originou com um atrito entre Kakita e Matsu, no amanhecer do Império.

Guerra em Rokugan

O Código do Bushidô também é chamado de "Caminho do Guerreiro", embora a religião rokugani se foque em paz e compaixão, muitos samurais do Império são bushis, criados no caminho das armas e doutrinados a buscarem glória e fama no campo de batalha. Guerras menores e conflitos fronteiriços são uma realidade constante da vida no Império Esmeralda, onde diferentes clãs estão constantemente lutando por poder e influência, e grandes guerras irrompem com certa regularidade. Durante períodos de crise, como as eras da Guerra dos Clãs e a Corrida pelo Trono, a guerra foi quase constante e grandes conflitos de armas se tornaram parte regular da vida de todo samurai.

Durante o quarto século, após a grande guerra entre os clãs (a assim chamada Primeira Guerra Yasuki), o imperador fez uma proclamação proibindo os clãs de lutarem uns com os outros com sua força total, temendo que tais conflitos irrestritos destruíssem o Império. Por grande parte da história rokugani, este édito foi obedecido, e muitas das guerras que lotam a história do Império foram travadas com relativamente poucos exércitos de algumas centenas, ou, no máximo, alguns milhares de cada lado. Porém, algumas ocasiões na história de Rokugan essas restrições foram postas de lado e os clãs puseram suas forças totais em uso. Isto ocorreu mais famosamente quando o Império foi ameaçado por inimigos além dos clãs. O Clã Caranguejo rotineiramente emprega o grosso de seu poder para defender a fronteira sul do Império contra as Terras Sombrias, e os outros clãs usaram todas as suas forças para enfrentar ameaças como os exércitos do Orador de Sangue Iuchiban ou o ataque do quinto século contra ao gaijins de Merenae.

Durante a Guerra dos Clãs, quando a dinastia Hantei estava em colapso, o édito contra a guerra em escala total foi rompido, e embora a subsequente dinastia Toturi tenha feito esforços para restaurá-lo à força, eles foram pouco eficazes. Conflitos em larga escala entre os Clãs Maiores ocorreram várias vezes durante o curto reinado dos Toturi, e não pararam até a ascensão da Dinastia Iweko restaurasse uma autoridade Imperial incontestada.

Exércitos e Táticas

Exércitos rokuganis são principalmente forças de infantaria. Os pôneis nativos de Rokugan são resistentes o suficiente para suportar combate de cavalaria em larga escala, embora sejam usados efetivamente para exploração ou infantaria montada. Portanto, os únicos samurais que empregam reais táticas de cavalaria em Rokugan são do Unicórnio, que trouxeram seus cavalos imensos das longas jornadas pelas Areias Ardentes. Outros exércitos rokuganis desenvolveram algum grau de treinamento e táticas anticavalaria nos séculos seguintes ao retorno do Unicórnio para o Império, mas sua falta de cavalos desenvolvidos os impediu de empregar qualquer força de cavalaria em larga escala por conta própria.

A unidade padrão militar rokugani é a legião (daibutai), que aborda cerca de 700 a 1.000 tropas, comandadas por um oficial chamado *taisa* (capitão). Legiões são divididas em companhias (*kaisha*) com número aproximado de 150-200 homens, comandando por *chui* (tenentes). Oficialmente, legiões são organizadas em forças maiores chamadas de exércitos, tradicionalmente somando 48 legiões cada, e comandados por um *rikugunshokan* (general) auxiliado por vários oficiais seniores chamados de *shireikan* (comandantes). Todo clã mantém pelo menos um exército, e clãs mais militares podem ter três ou quatro exércitos simultaneamente. Na prática, exércitos são mais propensos a serem administrativos e organizacionais em sua natureza do que de fato irem ao campo como uma simples força unificada. Tais empregos em larga escala geralmente só ocorrem durante os raros períodos de guerra irrestrita no Império

Quando exércitos saem em batalha, independente de sua força, são as unidades menores — legiões e companhias — que formam as unidades primárias de manobras táticas. Elas normalmente saem em blocos retangulares, maiores na largura do que na profundidade. Porém, os rokugani geralmente não têm conceitos como lutar em falange ou manter uma "parede de escudos". Espera-se que dois inimigos colidam no campo de batalha, os soldados dos dois lados se lancem em combate pessoal. Consequentemente, os rokugani marcham em avanço em uma formação mais dispersa e aberta do que exércitos medievais ocidentais, e assim que o contato é feito com o inimigo, qualquer formação rapidamente se rompe para se espalhar em centenas de pequenas lutas. Assim, táticas de campo de batalha tendem a focar mais em manobras pré-contato, trazendo mais tropas para lutar no ponto decisivo através de exploração e precisa marcha e posicionamento, e enfraquecer o inimigo com arquearia e ataque mágico antes do engajamento, bem como retirar e reunir unidades com sucesso após o combate.

Há exceções a estes princípios. O Unicórnio, por exemplo, pratica investidas totais de cavalaria com tropas de médio alcance, embora tais forças sejam raramente capazes de manter sua formação após a colisão inicial. Da mesma forma, a longa guerra do Clã Caranguejo com as Terras Sombrias lhes ensinou a importância de uma sólida linha defensiva, e são menos propensos a se separarem do que samurais de outros clãs para enfrentar seus oponentes um a um.

Cercos

Os rokuganis preferem enfrentar seus oponentes em campo aberto, lutando gloriosas batalhas que dão a seus participantes fama e honra. Porém, quando um exército está seriamente superado, ou já perdeu uma batalha, os comandantes reconhecerão o valor maior de preservar sua força se retirando para um castelo próximo e suportando um cerco.

Em sua maior parte, guerras de cerco rokuganis tendem a favorecer o defensor. Apenas o Caranguejo, mestres inquestionáveis deste tipo de guerra, possuem armas de cerco em quantidade significativa, e até mesmo suas poderosas catapultas e aríetes podem ser usados para destruir um grande e bem construído castelo. Normalmente, um cerco levará a um demorado impasse, com exércitos atacantes tentando enfraquecer os defensores, enquanto os de dentro do castelo esperam e anseiam pelo alívio de um exército aliado. Ataques reais a castelos bem supridos são capazes de serem extremamente sangrentos, já que fortalezas rokuganis são projetadas para canalizar atacantes em uma sucessão de passagens estreitas onde podem ser alvejados por flechas. Quando tal ataque ocorre, se dá normalmente porque os atacantes estão desesperados em tomar o castelo, ou subestimaram a força dos defensores.

Os Clãs Maiores de Rokugan

Dos oito Kamis que competiram no primeiro Torneio Celestial, sete honraram seu Imperador criando os Clãs Maiores para servi-lo. Desde esta época, um Clã Maior adicional recebeu permissão pelo imperador para servi-lo da mesma maneira que os outros, e outro autointitulado "clã" reclamou o título mas nunca foi reconhecido.

Em teoria, os Clãs Maiores comandam apenas o poder que lhes é concedido pelo imperador. Que consiste do poder para cumprir seus deveres específicos sem interferir com os deveres dos outros clãs, e governar as terras que o Imperador lhes concedeu em seu nome. Na verdade, é claro, cada clã controla poderes militares, econômicos e políticos suficientes para destronar o império, e apenas o poder dos outros clãs mantêm um clã em xeque — além do fato de que nenhum Campeão de Clã honrado consideraria tal blasfemo e desagraciado ato.

Embora todos os Clãs Maiores sejam totalmente leais ao imperador, eles podem e têm opiniões radicalmente diferentes em todo aspecto da vida, e conflitos entre eles são comuns. Muitos Imperadores historicamente escolheram não interferir em guerras entre os clãs para permitir que eles resolvam suas hostilidades honradamente. Afinal, negar uma massiva força de nobres guerreiros o direito de obter satisfação no que consideram uma questão de honra geralmente é uma má ideia.

"Nós somos a Muralha."

O Clã Caranguejo

Em qualquer reunião de samurais, é muito fácil distinguir um Caranguejo dos membros dos outros clãs. Samurais do Caranguejo são maiores e mais fortes do que virtualmente qualquer outra família ou clã do Império, e infelizmente, normalmente são também mais rudes, menos diplomáticos e menos refinados do que outros também. Isto não é necessariamente um ato deliberado por parte do Caranguejo, eles simplesmente têm prioridades radicalmente diferentes que as do resto do Império. Desde a fundação de Rokugan, o Caranguejo tem vigiado o sul, protegendo o Império dos demônios e monstruosidades que habitam a região infecta conhecida como as Terras Sombrias. Enquanto outros clãs desfrutam de paz e serenidade por séculos, o Caranguejo só conhece guerra, dia após dia, ano após ano. Embora eles certamente não menosprezem seus deveres, eles tendem a ressentir os samurais mais sofisticados e refinados que zombam do Caranguejo enquanto se beneficiam da proteção que ele os oferece.

Dever é de longe a virtude do Bushidô que o Caranguejo mais valoriza, rivalizada apenas por Coragem. Talvez pelos deveres que eles cumprem, o Caranguejo pouco se importa com frivolidades sociais, preferindo honestidade seca e praticidade ao invés de conversação polida. Eles acreditam que força lhes concede o direito de governar, e ressentem o fato de que clãs que eles percebam como mais fracos, especialmente Garça e Escorpião, tendem a desfrutar de mais riqueza e confortos que eles. Porém o Caranguejo abraça seu dever para com o Império, pois seu senhor e fundador Hida foi derrotado por Hantei no amanhecer do Império, provando Hantei como mais forte. Por esta razão apenas, o Caranguejo serve fielmente ao imperador. Em tempos de governo fraco, porém, alguns entre eles ficaram seriamente tentados a pensar porque um Caranguejo no trono não seria uma solução mais racional para o Império como um todo.

O Caranguejo foi fundado por Hida, o maior e fisicamente mais poderoso dos filhos do Sol e da Lua. Embora não fosse simplório em aspecto algum, Hida geralmente não se preocupava em estudar coisas como religião ou filosofia. Ele reuniu apenas os mais poderosos e temíveis guerreiros para usarem o seu nome, e a família Hida ficou conhecida, invejosamente em alguns casos, como estando entre os guerreiros mais fortes do Império por séculos. Os Hida governaram o Clã Caranguejo bem por mil anos, não apenas se destacando na guerra que é o legado de nascença do clã, mas também entendendo a importância de delegar deveres a subordinados capazes, o que os Hida são abençoados em terem em abundância.

Os números do Caranguejo não se limitam à família Hida. Os Hiruma, primeiros servos dos Hida, são talentosos batedores e yojimbos, enfatizando velocidade e atletismo ao invés da força dos Hida. Os Kaiu são brilhantes engenheiros e estrategistas, e aconselham seus senhores em todas as questões relacionadas à guerra. Os mal vistos Kuni sacrificaram muito para entender os inimigos que o Caranguejo enfrenta, e esses shugenjas são frequentemente acusados de terríveis atos pelas outras famílias do Império. Os astutos Yasuki, que se juntaram ao clã após a Primeira Guerra Yasuki, são vastamente diferentes do resto do Caranguejo e são excepcionais mercadores e políticos extremamente manipuladores, servindo o clã nas cortes. A família Toritaka, parte do Caranguejo a menos de um século, são bem versados nos espíritos e mortos-vivos que passam despercebidos pela Grande Muralha do Carpinteiro, e ajudam na caça dos que escapam à atenção do Caranguejo.

As terras do Caranguejo são bastante montanhosas, com certo grau de terra plana nos planaltos setentrionais e espalhadas entre os picos dos vários conjuntos montanhosos, notavelmente as Montanhas Crepúsculo e as Montanhas da Muralha Sobre o Oceano. Uma porção de suas terras, primariamente as dos Kuni e Hiruma, sofreram terrivelmente dos ataques anteriores das Terras Sombrias, e estão quase totalmente destruídas. Como resultado, o Caranguejo é forçado a importar grande quantidade de comida. Felizmente, as montanhas são ricas em minério, dando-lhes amplos suprimentos para troca.

A Visão do Caranguejo Sobre os Outros Clãs

- Garça: Patéticos e fracos riquinhos sem sequer um guerreio entre eles. Eles nos menosprezam? Ponham-nos na Muralha por uma semana e veja quantos deles restam. Eles nos implorarão por nossa proteção depois disto.
- Dragão: Seus caminhos são estranhos e sem sentido. Eles parecem ser guerreiros capazes quando forçados, mas por que esperam tanto para entrarem na batalha? Talvez sejam covardes.
- Leão: Apenas entendem o que significa guerrear, mas mesmo eles não apreciam o que fazemos todo dia. Talvez um dia possamos ser verdadeiros irmãos, mas até que tenham esta noção, eles devem ser respeitados mas não temidos.
- Louva-a-deus: Nossos primos distantes são bravos o bastante, mas se empenham tanto em se provarem que se comportam de maneira tola. Riqueza e ousadia não rendem respeito, irmãozinhos.
- Fênix: Pacifismo não tem lugar entre samurais. Somos chamados à guerra, e chorar sobre a morte de nossos inimigos é fraqueza.
- Escorpião: Não há ninguém mais inútil que um Escorpião! Todas as fraquezas da Garça, mais seu amor ilógico pelo ardil e mentiras. Eles são tão convencidos que se acham invulneráveis. Veremos isto, talvez em breve.
- Unicórnio: Nossos mais próximos aliados, eles entendem o que significa ser isolado porque eles não se importam com as regras peculiares e modas que comandam o dia nas cortes. Eles são estranhos, sim, mas são nossos irmãos de armas.
- Clãs Menores: Eles entendem o que significa lutar para sobreviver todo dia, mesmo que não comandem recursos mencionáveis. Os tratamos gentilmente, mas por fim eles são de pouca importância.

"Conheça a si mesmo,
e nunca poderá ser derrotado."

O Clã Dragão

Enquanto todos os outros clãs têm costumes e práticas únicas que outros prontamente identificariam como estranhas, talvez nenhum outro clã além do Unicórnio sofre da confusão e desdém do Império tanto quanto o Dragão. Embora o Dragão seja sujeito às mesmas tradições e códigos de conduta, há pouco que eles façam que seja considerado normal para outros clãs. Isto é reflexo direto de seu fundador, o mais enigmático e peculiar dos Kamis, Togashi, que reuniu para si outros indivíduos singularmente únicos e criou um clã de estranhezas. A tarefa concedida ao Clã Dragão pelo primeiro imperador era a de vigiar o Império, e eles a abraçaram sem questionar. Durante os primeiros dias de Rokugan, o Clã Dragão ascendeu às montanhas do norte e raramente desceu, nunca expandindo suas fronteiras, e engajando-se em batalhas com outros clãs por razões que ninguém mais podia compreender totalmente.

Na maior parte de sua história, o Clã Dragão não teve qualquer forma de filosofia unificadora, adotando ao invés disso a noção de toda alma honrada deve ser livre para encontrar seu próprio caminho a iluminação. O Dragão como um todo acredita que todo indivíduo deve determinar como o código do Bushidô e suas virtudes se aplicam para eles e então viver de acordo com esta determinação. Isto não quer dizer que pregam o abandono do Código, o Dragão condena os que não têm honra tanto quanto qualquer outro clã. Eles depositam ênfase particular na virtude da Sinceridade, abraçando o princípio de que palavra e ato devem ser um, consigo mesmo e para com os outros.

O Kami Togashi era um enigma mesmo para seus irmãos e irmãs, único entre os filhos do Sol e da Lua, ele não criou uma família para usar o seu nome. Ao invés disso, criou uma ordem monástica, os Togashi, que é governada por sua linhagem direta de descendentes. A linhagem Togashi é tão enigmática e reclusa quanto seu progenitor, e talvez apenas alguns indivíduos de qualquer geração do Império já se encontraram com o Campeão do Dragão. Os seguidores mais próximos dos Togashi são os Mirumoto, a maior e facilmente a mais prática família do Dragão, ao menos para os padrões do clã – outros samurais, em contrate, os consideram misteriosos e estranhamente poéticos. Os Mirumoto lidam com a maioria dos afazeres diários do clã para que o Campeão possa se concentrar mais na busca pela iluminação. A família Kitsuki normalmente representa o Dragão na corte, e são conhecidos por Rokugan como excepcionais magistrados apesar de sua estranha obsessão por provas e dedução lógica ao invés de testemunho. A família Agasha já serviu ao clã como shugenjas interessados em fins alquímicos, mas eventualmente abandonaram o Dragão para se juntar à Fênix, e foram substituídos por seus sucessores, a família Tamori.

O Clã Dragão controla províncias que são quase exclusivamente montanhosas, dificultando obter qualquer quantia significativa de recursos. As poucas planícies que controlam nos pés das montanhas são felizmente muito aráveis, mas nem de longe bastam para alimentar o clã inteiro. Os minerais que retiram das montanhas são o principal recurso do clã, e que têm usado intensamente para alimentar seu povo. Embora artesãos sejam relativamente incomuns no Dragão, ferreiros não são, e ótimas armas e armaduras são produtos disponíveis para aqueles que apreciam tais coisas.

A Visão do Dragão Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Eles aderem ao dever com enorme tenacidade, e isto é admirável, mas seu desdém aberto por tudo fora de seu próprio reino de experiência é sua fraqueza. Eles não são tão fortes para poderem sobreviver sozinhos.
- Garça: A Garça governa as cortes, sim, mas nem sempre com a benevolência que um verdadeiro mestre de homens deve possuir. Assim como o Caranguejo, eles criam suas próprias dificuldades alienando quem está à sua volta.
- Leão: O Leão pode ter um poderoso rugido, mas ele o ensurdece a todos os outros sons. Se eles procuram guerra, é o que receberão. Que vergonha, perder todo o resto que o mundo tem a oferecer.
- Louva-a-deus: Os Louva-a-deus são almas duras que vivem totalmente no mundo, mas eles isolam seus próprios espíritos ao fazê-lo. Deve-se viver nos dois mundos para atingir o seu destino.
- Phoenix: Nossos mais próximos aliados e os que mais andam na trilha da iluminação. Nós saudamos seu brilho e piedade, e esperamos apenas que eles um dia aprendam a ser menos certos de sua própria infalibilidade.
- Escorpião: Já fomos aliados, e respeitamos suas forças sem o julgamento que outros clãs lançam sobre eles. Ainda assim, eles trilham um caminho obscuro, e um dia eles podem se perder nas sombras. Nossos Kitsuki os vigiam de perto.
- Unicórnio: Muitos acreditam que eles não têm lugar no Império, mas eles não ouvem, e abraçam caminhos que outros acham abomináveis. Eles estão confortáveis com si próprios, e nisso, eles são fortes.
- Clãs Menores: Grandeza pode vir dos lugares mais baixos, mas os ambiciosos devem ficar atentos ou seus desejos os destruirão.

竜

"Eu sei nadar."

O Clã Escorpião

Em várias das maiores peças, poemas e obras fictícias de Rokugan, há um vilão Escorpião, e por boa razão. O Escorpião é a antítese de tudo o que os outros Clãs Maiores acreditam, e como resultado eles são odiados quase sem exceção. Esta é a escolha deles, e eles não fariam de outro modo. Quando o Império foi formado, o Kami Bayushi falou com o pequeno profeta Shinsei, que lhe contou a parábola do escorpião que cruzava um rio nas costas de um sapo. O escorpião não podia nadar, ele explicou, e assim não picaria o sapo porque se o fizesse ambos morreriam. Na metade do caminho, o escorpião ferroou o sapo, e enquanto ele morria, o sapo perguntou por que o escorpião matara a ambos. O escorpião simplesmente respondeu: "Eu sei nadar". Bayushi adotou isto como lema, e sob o comando do imperador, criou um clã que realizaria qualquer tarefa necessária, qualquer tarefa que o imperador não pudesse ordenar e ser feita com honra. O Escorpião é a Mão Atrás do imperador, o vilão necessário que existe para garantir que outros clãs se ocupem e jamais se virem contra seu imperador.

A principal filosofia do Clã Escorpião é de que os fins justificam os meios em qualquer situação. Não há virtualmente ato que o Escorpião não cometerá para impedir os avanços dos planos do clã e cumprimento de seu mandato. Ao longo dos séculos, seu dever para com o imperador se tornou um fim para seu próprio bem, e muitos Escorpiões aproveitam da manipulação sobre os outros clãs sem razão alguma além do fato de gostarem dela. E é claro, toda manipulação cria relacionamentos interpessoais que o Escorpião pode controlar e usar posteriormente como parte de seu esforço contínuo, muitos dos quais têm décadas ou até mesmo séculos de duração. Ironicamente, o Escorpião valoriza Dever como talvez a única virtude do Bushidô digna de sua atenção, o único traço que compartilham com o Clã Caranguejo. Qualquer Escorpião abriria mão de sua vida sem hesitação, o que não é incomum entre os samurais, mas o Escorpião o fará mesmo que o propósito pareça inútil ou desonrado, enquanto outros podem se preocupar com sua honra pessoal. Para um Escorpião, não há honra pessoal, apenas a honra do clã e do Império como um todo.

Bayushi foi possivelmente o mais brilhante dos Kamis, e certamente o com maior dom de enganação e furtividade. Ele reuniu seguidores que eram similarmente talentosos, bem como alguns completos incompetentes que garantiram que o Escorpião fosse dramaticamente subestimado pelo resto do Império. A família Bayushi se destaca em todo aspecto da enganação, como mortíferos guerreiros, talentoso infiltradores e cortesãos eloquentes. Seus servos entre os Shosuro são os maiores mestres da sombra que já respiraram, movendo-se invisíveis pelo Império como assassinos e espiões. Os Soshi são talentosos shugenjas que comandam os espíritos como nenhum outro clã. Os Yogo são shugenjas também, mas portam uma antiga maldição que os tornam párias para virtualmente qualquer um além de seus mestres do Escorpião.

O Escorpião possui províncias imediatamente ao sul e leste das Montanhas Espinha do Mundo, incluindo a região das próprias montanhas. Além das pedras e minerais contidas nelas, as montanhas também fornecem excepcional privacidade para certas posses ou atividades que o clã deseja conduzir fora do olhar público. As regiões aráveis das províncias do Escorpião são férteis, mas não excepcionalmente. Muito da comida necessária pelo clã pode ser obtida em suas próprias fronteiras, mas não toda. Felizmente, os Shosuro estão entre os maiores botânicos do Império, e podem cultivar ervas extremamente raras e potentes que crescem em poucos outros lugares. Esses valiosos recursos podem ser trocados por comida e outros bens que o clã requeira. Isto inclui pés de papoula cultivados para fins medicinais, com o Escorpião e a Fênix sendo os únicos clãs com autorização Imperial para cultivo de tais plantas. O resto de suas terras é bem árido, mas ao menos fornecem solidão ao clã, algo que muitas das famílias do Escorpião acham essencial para seus objetivos.

A Visão do Escorpião Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Seja extremamente cauteloso, pois eles são estúpidos demais para serem manipulados. O Caranguejo só respeita força, logo, se um deve ser morto, faça isso o mais espetacularmente possível. Só então eles aprenderão.
- Garça: Eles têm muito potencial se colocarem de lado seu desejo sem sentido de continuarem virtuosos aos olhos de seus colegas.
- Dragão: Às vezes eles nos consideram seus aliados, e sempre nos trataram com o respeito que os outros clãs nos negam. Se devem ser usados, faça-o cautelosamente e com o máximo de consideração possível. Eles nunca devem saber.
- Leão: Raiva e honra são fáceis de manipular. Ambos em um só clã os torna pouco mais do que peões. Peões perigosos, sim, mas ainda assim peões.
- Louva-a-deus: Os que são tão ridiculamente afoitos em se provarem pularão de cabeça em virtualmente qualquer coisa com mínimo esforço de nossa parte.
- Fênix: Eles combinam arrogância e ingenuidade com incrível poder. Eles podem ser manipulados facilmente, mas seus poderes os permitem ver através de várias ilusões simples. Prossiga com cautela ao lidar com eles.
- Unicórnio: Facilitamos sua reintrodução em Rokugan, mas isto não significa que acreditamos que eles sejam daqui. Por que todos presumem que eles são quem dizem ser, quando oferecem tão pouca evidência para sustentar a tese?
- Clãs Menores: São muito fracos e pouco importantes para nos incomodar, a menos que nos ameacem ou nos desafiem – em todo caso seriam esmagados sem misericórdia.

"Fale com os kamis e conheça o mundo."

O Clã Fênix

Fundado por um homem de incrível devoção e altruísmo, o Clã Fênix é amplamente tido como tendo os maiores shugenjas do Império, e por boa razão. O número de seus shugenjas é mais que o dobro de qualquer outro clã, e seus shugenjas também geralmente possuem uma maior compreensão dos Elementos e como os kamis podem ser invocados. A Fênix é um clã de brilhantes estudiosos e sacerdotes pacifistas. Felizmente, este poder é temperado por uma devoção à não violência que, embora não absoluta, é extremamente dominante entre os seus. A Fênix tenta manter uma presença política nas grandes cortes do Império, usando esta presença para defender fortemente a paz e moderação entre os clãs mais exaltados. Por seu dever para com o imperador ser o de estudar e ensinar os segredos internos do Tao de Shinsei, que é o cerne de seus deveres, e embora muitos clãs ressintam sua interferência, a Fênix raramente é vilanizada por ela.

Assim como o Leão se dedica às virtudes do Bushidô, a Fênix é dedicada ao Tao de Shinsei. Mesmo seus bushis estudam o texto, muito mais do que é tradicional para bushis de outras famílias e clãs. Alguns até diriam que muitos no clã não o entendem, mas poucos o fariam na presença de um Fênix, pois seus estudos de séculos do Tao lhes permitiram vislumbrar os segredos do universo, aumentando sua incrível potência como shugenjas. Há uma dicotomia entre as várias famílias, porém; os Isawa tendem a abraçar as pacíficas filosofias do Tao por ser parte e parcela dos ensinos de Shinsei, e como cabe aos seus deveres como sacerdotes e estudiosos. Outras famílias, particularmente os Asako, são mais dedicados ao princípio dos textos, abraçando-os por suas verdades. A virtude do Bushidô que mais atrai a Fênix é Honestidade, pois desejam evitar macular suas almas com ardis e mentiras.

Muitos clãs veem a Fênix como arrogante e excessivamente certa de suas próprias habilidades, mas muitos admitem a contragosto que são excepcionalmente talentosos como shugenjas. Diferentemente de outros clãs a Fênix evita violência sempre que possível, empregando-a apenas como último recurso. Isto não é incomum entre os shugenjas do Império, mas mesmo muitos dos bushis do clã seguem esta teoria.

Ao Clã Fênix foi fundado pelo mais altruísta dos Kamis, Shiba. Diferentemente de outros Kamis, Shiba entendeu que estava criando não um legado, mas algo maior que ele próprio. Para conseguir a ajuda da poderosa Tribo de Isawa na luta contra as hordas de Fu Leng, Shiba se curvou diante de Isawa e prometeu que ele e sua linhagem protegeriam os Isawa para sempre. Mesmo hoje, enquanto os Shiba tecnicamente governam o Clã Fênix como Campeões do Clã, o real poder do clã está com os estudiosos Isawa, a maior e mais poderosa família de shugenjas do Império. Os cinco mais poderosos membros dos Isawa governam como o Conselho dos Mestres Elementais. Os Shiba são seus leais yojimbos, defendendo-os e ao clã como um todo. A introspectiva família Asako segue tradições monásticas, bem como a manutenção da ordem de inquisidores que garantem que a Fênix não se aprofundará demais nas questões das trevas, uma desagradável ocorrência não estranha para a história do clã. Finalmente, os Agasha fornecem teorias de magia radicalmente diferentes, explorando coisas como alquimia e invocando múltiplos Elementos simultaneamente. Os Agasha já serviram ao Dragão, mas saíram após um tumultuoso período durante a história do clã e foram aceitos na Fênix.

A Fênix controla a região nordeste de Rokugan, incluindo uma porção da Montanha Grande Muralha do Norte, uma seção da costa e uma das maiores florestas do Império, a Isawa Mori. Suas terras são férteis, mas tendem a ter invernos mais duros e severos do que em outros locais do Império, o que reduz sua habilidade de produzir comida. Felizmente a costa oferece ricos frutos do mar. A família Shiba tem uma forte tradição artística, logo, bens desta natureza são exportados em pequenas quantidades. Uma comodidade única que a Fênix possui é a madeira colhida da Isawa Mori, que é de excepcional qualidade para a criação dos manuscritos usados pelos shugenjas. A Fênix é extremamente cuidadosa sobre o quanto dele pode exportar, porém, colhendo-o em pequenas quantidades e usando a maior parte para uso próprio.

A Visão da Fênix Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Uma existência que consiste apenas da guerra desgasta a alma. Se abraçassem a sabedoria do Tao, isto mudaria tudo.
- Garça: Como nós, eles evitam a violência a todo custo, mas por vezes demais permite que políticas frívolas influenciem suas decisões. Nossos primos honrados têm um longo caminho a percorrer.
- Dragão: Nossos aliados mais próximos compartilham de muita de nossa devoção, embora seus métodos sejam estranhos. Muita ênfase em encontrar um caminho diferente significa que o verdadeiro caminho se perdeu.
- Leão: Por que deve sempre haver guerra? Todos nós existimos sob um mandato de paz, e este parece ser um decreto Imperial que o Leão sempre convenientemente esquece.
- Louva-a-deus: Ascendentes e fanfarrões. Não há lugar em um Império civilizado para os que não compreendem a ordem natural das coisas. O fato de seus shugenjas terem tamanho poder é uma anomalia, nada mais.
- Escorpião: Nada pode ser realizado com enganações tão ridículas. Eles se enganam com seus jogos de sombras, mas não ganham nada a longo prazo.
- Unicórnio: Eles são incultos e repulsivos, mas entendem muitas formas estrangeiras de magia que devem ser estudadas cuidadosamente. Trate-os com respeito e talvez eles dividam o conhecimento inestimável que possuem.
- Clãs Menores: De pouca significância, mas por esta mesma razão, merecem nossa proteção contanto que reconheçam sua humilde posição. O abuso que eles por vezes sofreram nas mãos de Clãs Maiores mais arrogantes e militares é vergonhoso. Não é sempre dever dos samurais cuidar dos menos poderosos?

"Preocupe-se mais com ações boas do que com grandiosas.""

O Clã Garça

Se há um indivíduo de importância em qualquer lugar do Império, então pode-se presumir seguramente que ele tem um amigo próximo, conselheiro ou talvez casado com alguém da Garça. É assim que a Garça mantém seu domínio constante no mundo social e político de Rokugan: eles se fazem indispensáveis para todos os outros que possuem o poder. Este é um ato natural para a Garça, pois eles são seguidores e descendentes da Lady Doji, tida por muitos como a mais amada irmã de Hantei, e a Kami responsável por criar as instituições políticas e sociais das cortes e sociedade de Rokugan. Como resultado, a Garça tem perfeita compreensão de cada nuance e faceta da política. Por terem comando tão excepcional nas cortes, seu dever para com o Imperador é manter a harmonia social do império, garantir que Rokugan sempre tenha arte, beleza e civilização, uma tarefa que lhes rendeu o apelido de Mão Esquerda do imperador.

Por causa dos deveres que realizam ao Império, a Garça tem vastamente mais cortesãos e artistas em seu meio do que qualquer outro clã. Mesmo os seus que evitam a política e diplomacia, seus dedicados guerreiros e devotados sacerdotes, são geralmente impecáveis na aparência e comportamento. Esta é simplesmente uma faceta da ênfase do clã em seu dever eterno. Os que não são especialmente chamados a cumpri-lo ainda são treinados para não o violarem de maneira alguma. O lado infeliz desta ênfase é que vários entre a Garça são culpados de arrogância e condescendência para com outros clãs. Ao longo dos anos isto rendeu vários inimigos ao clã, e o domínio na corte de que normalmente desfrutam tem sido a única coisa que tem impedido seus inimigos de destruí-los. Em um nível mais pessoal, indivíduos da Garça se consideram alvo da animosidade dos outros na corte. Felizmente, a escola de bushis do clã produz os maiores mestres de iaijutsu, o sistema de duelo formal para resolver disputas, garantindo que os que desafiam a Garça na corte sejam frequentemente provados como errados. Não surpreende que a virtude que a Garça mais valoriza no Bushidô é a Cortesia, pois é tanto sua arma preferida como sua defesa preferida contra seus oponentes.

Lady Doji foi uma mulher de incrível beleza, graça e presciência, e antecipou corretamente várias das dificuldades que seu clã enfrentaria como resultado de seus deveres para com o imperador. Como resultado, ela teve o cuidado de recrutar seguidores que seriam capazes de lidar com tais dificuldades, e a governante família Doji que usa o seu nome continua sua tradição de cuidadoso planejamento e precisa avaliação. Os Kakita, que portam o nome do marido de Doji, tradicionalmente se destacam como os melhores duelistas e artistas do Império. Os Daidoji, nome concedido a um dos filhos mais novos de Doji após seu incrível feito de heroísmo de recuperar a espada perdida por sua irmã nas Terras Sombrias, se parecem menos com o ideal da Garça, mas são guerreiros firmes e yojimbos que defendem os Doji contra qualquer ameaça, como seu nome ("Defensor de Doji") significa. A família Asahina se juntou ao clã séculos depois de sua fundação, após um renegado Mestre do Fogo da Fênix ter se casado com o clã em desculpas pela destruição em suas terras. No princípio da história do clã, eles eram servidos pelos astutos Yasuki também, mas a família se retirou para o Clã Caranguejo no quarto século, contribuindo para o interminável rancor entre os dois clãs.

As terras controladas pela Garça estão entre as mais extensas e produtivas de qualquer clã, o que também se deve ao íntimo relacionamento com o imperador. Virtualmente todo recurso necessário é produzido nas terras da Garça, salvo por alguns minérios e minerais mais incomuns, e eles comercializam bem com outros clãs. Não surpreende que a Garça esteja entre os mais ricos dos clãs, e têm as cortes mais bem frequentadas, dada os belos e ricos recursos que seu lar fornece.

A Visão da Garça Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Brutos bufões que acham que as regras de sociedade polida não se aplicam a eles simplesmente porque fazem o que fazem. Eles não sobreviveriam sem nós mais do que nós sem eles, mas eles não conseguem enxergar isto.
- Dragão: Pessoas estranhas que preferem ficar escondidas nas montanhas e contemplar o universo. De todo modo, por favor, sintam-se livres para continuar lá.
- Leão: Eles têm o temperamento de uma criança furiosa e a flexibilidade de uma escultura de pedra. O mundo não existe na visão ridiculamente estreita que eles possuem, e ressentem de qualquer um forte o bastante para dizer-lhes isto.
- Louva-a-deus: São ostensivos além da medida, mas dispostos a cometer todo tipo de tarefa insalubre por pagamento. Eles são úteis e convenientes aliados!
- Fênix: Talvez nossos aliados mais próximos, ao menos eles entendem o benefício de uma sociedade estruturada e ordeira. Sua insistência de que todo clã deve cooperar com o outro é útil também, mas um pouco ingênua.
- Escorpião: Enganadores, cretinos manipuladores que recorrerão aos meios mais torpes para realizar o que desejam. São o que nós nos tornaríamos se nos esquecêssemos de nossa honra e dignidade.
- Unicórnio: Eles continuam gratos por nossa ajuda em restabelecê-los assim que retornaram ao Império. Eles são peculiares e ignorantes de várias maneiras, mas podem ser bem prestativos em certas circunstâncias.
- Clãs Menores: Os descendentes de nosso meio merecem nossa consideração, mas o resto deles é de pouco uso no grande panorama das coisas.

"Honra, Glória e Bushidô.
Não há mais nada."

O Clã Leão

Não há poder militar maior em Rokugan, talvez no mundo, que a força plena do Clã Leão. Mesmo no amanhecer do Império, o primeiro imperador reconheceu que o nascente Leão ficaria poderoso, talvez mais que qualquer outro clã, e lhes encarregou de serem a Mão Direita do imperador, defensores do trono e do Império como um todo. É papel do Leão lutar e nunca se render a menos que sejam extintos da face do mundo. Não é impossível que o imperador remova este dever do Leão, mas fazê-lo atrairia a possibilidade do clã se revoltar ou, muito mais provável, que imensos números deles cometam seppuku em vergonha. Felizmente, todo imperador na história reconheceu o benefício de ter um exército completamente leal ao seu comando, e o dever do Leão tem permanecido inalterado desde a época do primeiro Hantei.

A filosofia unificadora do Clã Leão é incessante e impecável devoção à honra, ao código do Bushidô e os conteúdos do tratado de Akodo sobre táticas e exércitos, *Liderança*. Samurais do Leão reverenciam todas as virtudes do Bushidô, embora algumas delas possam superar Cortesia e Compaixão quando convir. Uma virtude que nunca é permitida faltar, porém, é Honra, que governa a vida de todo Leão. Tão grande é sua devoção que qualquer Leão que se envergonhe além da redenção entra em uma seita única de guerreiros chamados de Seguidores da Morte. O único propósito de um Seguidor da Morte é dar sua vida em gloriosa batalha pelo clã, esperando que ao fazê-lo ele se redima da vergonha.

Por fim, o Leão se considera a medida pela qual a honra dos outros clãs deve ser julgada, e eles tendem a achar os outros imperfeitos nisto. Esta arrogância rendeu vários inimigos ao clã, mas poucos ousam erguer aço contra eles por medo da enormidade da retaliação do Leão.

O Kami Akodo, posteriormente conhecido como Akodo Caolho por seu ferimento sofrido durante a Primeira Guerra, era de longe o mais militar dos filhos do Sol e da Lua. Ele quase não foi derrotado por Hantei para determinar quem seria o imperador, e jurou imortal lealdade ao primeiro Hantei. Seu brilho tático, impecável senso de honra e infalível habilidade de ver o verdadeiro valor dos outros permitiram que ele criasse uma formidável família para portar o seu nome, uma que desenvolveria uma reputação por ser impossível de derrotar no campo de batalha. Seus subordinados e as famílias que tomaram seus nomes também eram igualmente formidáveis: os Matsu têm toda a ferocidade e proeza marcial de sua fundadora; os Ikoma, toda a sabedoria e versatilidade do primeiro Ikoma; e os Kitsu as incríveis percepções espirituais das misteriosas criaturas que se casaram com as filhas de Akodo para criar esta família.

O Leão controla uma vasta região das planícies entre as Montanhas do Dragão e as Montanhas Espinha do Mundo, a maioria dela é bem fértil. O que é extremamente bom para o clã, pois seu enorme exército requer uma quantia exorbitante de comida para ser mantido, tanto que o clã frequentemente tem que comercializar por suprimentos adicionais. Durante tempos de intensa guerra, porém, o comprometimento completo do clã à batalha garante sérias baixas, que em troca permitem a suas terras algum tempo para se recuperarem de seu constante estado de atividade. Pelas províncias do Leão beirarem as Montanhas Espinha do Mundo, e por haver preciosas e escassas florestas em suas fronteiras, eles tendem a usar mais pedra em sua arquitetura do que madeira, e qualquer construção significativa demorada requer importação de madeira adicional. Felizmente, suas terras também são o lar de ricos veios de cobre, útil em vários meios para o Império, logo o Leão raramente quer parceiros comerciais.

A Visão do Leão Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Eles são formidáveis, mas se comportam estranhamente e aparentemente sem pensar em honra. Eles devem ser respeitados como guerreiros, mas pouco mais do que isso.
- Garça: Covardes e manipuladores que enfrentam ameaças com palavras ao invés de aço, e que se escondem por trás do imperador quando chega a hora de enfrentar as consequências de suas ações.
- Dragão: O que pode ser feito se escondendo nas montanhas por séculos inteiros? Nada. Eles não merecem nossa atenção.
- Louva-a-deus: Corajosos mas presunçosos. Quando eles atingirem uma fração do que um Clã Maior realizou, então talvez nós reavaliemos nossa visão deles. Até lá, eles são insignificantes em cada aspecto.
- Fênix: Tolos poderosos com consideráveis poderes para manipular o campo de batalha, mas eles menosprezam suas habilidades com sua obsessão pela paz. Samurais nascem para a guerra.
- Escorpião: Eles são tudo o que detestamos na Garça, mas piores. Seu galante desrespeito pela honra é uma ofensa que não podemos suportar. Por que eles não foram destruídos pelo imperador depois de mil anos, nós nunca entenderemos.
- Unicórnio: Seus modos são estranhos, e portanto inferiores, mas eles se comportam com honra e falam a verdade sempre. Por isto, e pela força de sua cavalaria, eles devem ser respeitados.
- Clãs Menores: Os Clãs Menores existem apenas pela generosidade do imperador e misericórdia dos Clãs Maiores. Eles devem sempre se lembrar disto.

"Nós somos os filhos do Trovão."

O Clã Louva-a-deus

A mera existência do Clã Louva-a-deus como um Clã Maior de Rokugan dá crédito às palavras de Shinsei: "As Fortunas favorecem o homem mortal". O Louva-a-deus nasceu de Hida Kaimetsu-Uo, filho de Hida Osano-Wo e uma mulher Matsu. Kaimetsu-Uo não foi escolhido como herdeiro de seu pai, e assim reclamou uma região para si nas Ilhas da Seda e Especiaria longe da costa do Império. Lá, ele e seus seguidores se tornaram o primeiro Clã Menor do Império (embora esta declaração possa ser contestada pelo Clã Raposa). Séculos depois, durante a Guerra dos Clãs, o Louva-a-deus prestou um essencial papel defendendo o Império das Terras Sombrias, e quando o Campeão do Clã, Yoritomo, exigiu o direito de estar entre os Campeões dos Clãs Maiores como igual, concederam-lhe este direito, posteriormente reforçado por decreto Imperial. Desde esta época, o Louva-a-deus tem se esforçado para se provar a todos, incluindo talvez eles mesmos, de que são realmente dignos do manto de Clã Maior, e cumprir seu papel de patrulhar os mares de Rokugan com sua vasta frota de *kobunes* (navios).

Os samurais que servem ao Clã Louva-a-deus são extremamente diversificados em suas filosofias, devido primariamente a cada família sua ter sido um Clã Menor separado antes de sua consolidação ao Clã Louva-a-deus. Geralmente, porém, muitos adotam as filosofias da família Yoritomo, de lealdade ou dever — ou pelo menos parecem. O Louva-a-deus, em sua maior parte, crê que o destino seja deles por direito. O próprio fato de o clã ter ascendido ao nível dos Clãs Maiores é prova em suas mentes de que esta é uma crença válida, eles não têm razão para parar. Não há obstáculo que eles não possam superar, nenhum inimigo que não possa ser derrotado e nem objetivo que não possa ser alcançado. Um Louva-a-deus inimigo é algo mortal simplesmente porque ele nunca parará de tentar derrotá-lo até que vença ou morra — neste caso, seus irmãos tomarão a busca em seu lugar.

Os Yoritomo são os líderes incontestáveis do Clã Louva-a-deus, e família mais autoconfiante e ambiciosa seria difícil de encontrar. Alguns acreditam que seu comportamento furioso seja resultado de dúvida pessoal, derivado do fato de que são a única família governante sem um Kami próprio para chamarem de progenitor. É claro, dizer isto para um deles resultaria em uma fúria explosiva no mínimo. Os Tsuruchi, talvez os maiores arqueiros do Império, são calmos e diversificados, enquanto os Moshi são os mais conservadores e consideram os comportamentos de seus camaradas bastante incômodos. Sua lealdade e devoção ao Tao é inquestionável, porém. Muito recentemente, os Kitsune se tornaram a quarta família a se juntar ao clã, e servem aos Yoritomo como batedores e sacerdotes, combinando seus talentos únicos com os Moshi neste aspecto.

Nenhum clã tem posses tão diversas e esparsas quanto o Clã Louva-a-deus. Sua propriedade primária é a cadeia de ilhas conhecida como Ilhas da Seda e Especiaria, no sudeste do Império. Os Yoritomo têm possuído essas ilhas por séculos, e colhem a recompensa de suas plantas exóticas, especiarias e abundantes pescas. As famílias Tsuruchi, Moshi e Kitsune têm posses no continente, primariamente montanhosas, mas elas incluem a floresta Kitsune Mori, bem conhecida por sua madeira de qualidade. Embora as famílias subordinadas controlem uma quantia de terra quase igual ao total das Ilhas, os recursos lá são mais escassos, e a maioria da riqueza do clã vem das Ilhas.

A Visão do Louva-a-deus Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Nossos primos são guerreiros formidáveis e fortes aliados, mas sua visão do mundo é muito estreita. Há muito na vida além do seu dever.
- Garça: Políticos covardes que se sentam enquanto outros correm riscos para roubarem a glória depois. Seus kokus acabam como os de qualquer outro, porém.
- Dragão: E os outros nos chamam de estranhos? Ainda assim, eles não nos julgam por nossas diferenças, e por isto nós os respeitamos.
- Leão: Fanáticos de mente pequena incapazes de ver a realidade do mundo que os cerca. Eles podem ser perigosos, mas mesmo que o mundo os deixe para trás eles não serão nada além de brigões obsoletos a quem ninguém terá uso.
- Fênix: Há mil anos, eles arquitetaram o assassinato do pai de nosso fundador. Eles aprenderam então o que significa invocar o trovão, e ainda assim esqueceram. Eles serão lembrados, quando chegar a hora.
- Escorpião: Ao menos eles entendem como o mundo realmente funciona, e ainda assim são tolos o bastante para deixar todos saberem quão enganosos e ocultos eles são. Sério, qual a razão disso?
- Unicórnio: Nossos colegas estrangeiros. Eles sempre nos trataram com respeito e cortesia, e por isto nós os trataremos com a honra que merecem.
- Clãs Menores: Nascemos do meio dos Clãs Menores e carregamos vários deles entre nós. Assim, nosso triunfo é prova de que qualquer clã, não importa o quão pequeno, possa ascender à grandeza. Nós lhes oferecemos amizade e ajuda na esperança de que possam emular nosso sucesso.

"Nós somos os filhos do vento."

O Clã Unicórnio

Apesar de todas as suas diferenças, os outros Clãs Maiores de Rokugan são unidos em um aspecto: Eles veem o Clã Unicórnio como estrangeiros e bárbaros das fronteiras. Esta reputação não é inteiramente desmerecida, já que o clã passou a maior parte de sua história completamente ausente do Império. Durante os primeiros dias de Rokugan, Lady Shinjo pediu a seu irmão Hantei o direito de explorar o mundo além do Império para garantir que nenhuma ameaça viria de lá. Por oito séculos o Clã Ki-rin se foi, antes de finalmente retornar como o Clã Unicórnio. Agora o clã se encaixa mal entre seus iguais, tendo adotado vários costumes que o Império acha estranhos ou até mesmo nojentos. O Unicórnio não se importa muito, porém, e celebra a vida como poucos outros, abraçando sua rica e diversa cultura apesar da furiosa xenofobia que seus colegas compartilham. O Unicórnio pode nunca ser totalmente integrado ao Império, mas seu gosto pela vida, natureza compassiva e sua poderosa cavalaria (única pela raça de cavalos gaijins que o clã controla) garante que não serão privados de sua posição por um bom tempo no futuro próximo.

O Unicórnio é cheio de curiosidade, originada dos séculos de peregrinação e exploração. Não importa o quão benéfica ou confortável seja sua situação, nem quanto poder e influência eles possuam, eles não podem evitar imaginar o que está além do horizonte. Esta filosofia permeia cada ação sua, dando a impressão de que são facilmente distraídos, quando a verdade é que meramente eles desejam resolver os problemas o mais rapidamente possível para que a opção de se moverem esteja sempre presente. Alguns entre eles superam esta tendência, é óbvio, como seus representantes na corte, mas algum lugar no fundo da mente de todo Unicórnio, a curiosidade ainda espreita.

Outro aspecto dominante da filosofia do Unicórnio é se preocupar com aqueles sob a proteção do clã. Todo clã protege os camponeses que trabalham para eles, é claro, já que eles são ferramentas valiosas que cuidam de questões que os samurais não podem ou não farão;porém o Unicórnio suporta este fardo. Seus séculos de viagem instilaram neles um tremendo senso de responsabilidade para com aqueles sob os seus cuidados, já que qualquer um que perecesse durante suas jornadas não podia ser facilmente substituído. O clã abraça a virtude da Compaixão do código do Bushidô, e seus sentimentos são recíprocos; poucos clãs ostentam a lealdade de seus camponeses da mesma maneira que o Unicórnio.

Lady Shinjo era de longe a mais compassiva e cuidadosa dos Kamis, tanto que apenas ela tentou se reconciliar com seu irmão Fu Leng durante a Primeira Guerra. Seu esforço estava condenado à falha, é claro, mas mesmo isso não a deteve, e seus irmãos e irmãs a respeitaram ainda mais por isso. A família que porta o seu nome sempre lutou para governar o clã como acreditavam que ela faria. Os Moto, descendentes dos nômades que se juntaram ao clã durante suas jornadas, são brutais e bélicos, com pouco da gentil natureza de seus senhores Shinjo, embora tenham eventualmente substituído os Shinjo como senhores do clã. Os Utaku (outrora chamados Otaku, que mudaram seu nome em reverência à Segunda Trovão do Unicórnio, Otaku Kamoko) são devotados e dedicados, uma família matriarcal com a mais temida e potente força de cavalaria no Império inteiro. Os Ide estão entre os mais ardentes pacifistas do Império, e como tal se relacionam bem com a Fênix. Eles são a voz do Unicórnio na corte, e tentaram adotar mais os costumes do Império do que qualquer outro membro do clã. Infelizmente, apesar de seus esforços eles continuam sendo tratados como estrangeiros por muitos. A família Iuchi pratica estranhos rituais mágicos que são diferentes dos conduzidos por qualquer outra família de shugenjas, e são vistos com estranheza por muitos. Eles têm excepcionais dons em magias de viagem e em estabelecer laços místicos com animais. A pequena família Horiuchi foi criada dos Iuchi e serviu como responsáveis pelos órfãos e doentes do clã, até que fossem erradicados por uma praga da face de Rokugan.

Como era de se esperar de um clã que possui enormes números de cavalaria, as terras do Unicórnio são dominadas por vastas e imensas planícies e pacíficas matas. Muito dela é usada para alimentar os cavalos, é claro, mas durante seus longos anos de viagem, o Unicórnio aprendeu muito sobre fazer bom uso de seus recursos, e estudou vários métodos gaijins de agricultura. Como resultado, o clã é capaz de alimentar seu povo nas porções modestas e aráveis de terra usadas para cultivo, em particular a excepcionalmente fértil região nordeste de suas províncias. O clã também controla uma porção das Montanhas Espinha do Mundo, incluindo o estreito mais importante estrategicamente, Estreito Iuchi no lado noroeste da cadeia de montanhas, que separa as porções norte e sul de suas terras.

A Visão do Unicórnio Sobre os Outros Clãs

- Caranguejo: Eles não se importam de sermos diferentes, porque eles não ligam para os costumes do Império mais do que nós. É revigorante ser tratado como iguais, e não nos esqueceremos de sua camaradagem.
- Garça: Não fosse por eles, nunca teríamos reclamado nossa herança. Sempre se lembre de nossos aliados, e perdoe-os por sua arrogância. Eles não conhecem outro caminho.
- Dragão: Que tipo de pessoa pode tolerar se esconder nas montanhas por mil anos? Eles não anseiam pelo vento em seus cabelos e as planícies correndo por baixo deles? Eles são extremamente peculiares.
- Leão: Nossos vizinhos mais próximos e potencialmente nossos maiores inimigos. Eles nos odeiam por que somos diferentes, mas reconhecem nosso poder militar. Talvez um dia possamos ser aliados ao invés de simplesmente neutros um ao outro
- Louva-a-deus: Ambiciosos e agressivos, tentando conquistar um lugar para si no Império. Eles se parecem muito conosco.
- Fênix: Eles nos menosprezam mas, ainda anseiam o conhecimento que guardamos. Se desejam ganhar acesso a nossas bibliotecas, eles devem primeiro nos tratar como iguais. Uma pena que não queiram fazê-lo.
- Escorpião: Mesmo no mais traiçoeiro dos reinos, nunca encontramos alguém tão detestável quanto o Escorpião. Eles são uma peçonha no Império, e talvez como seus inimigos possamos forjar alianças com os outros clãs.
- Clãs Menores: Sua fraqueza lhes dá pouca importância, mas seus bushis podem ser tão bravos e honrados como qualquer samurai de Clã Maior, e por isto ao menos nós podemos respeitá-los.

土の巻

"Os elementos não são meios para um fim... Eles são o princípio e o fim."

- O Tao de Shinsei

Livro da Terra

Mecânicas Básicas: O Sistema Roll & Keep

Em seu cerne, o RPG Lenda dos Cinco Anéis usa uma mecânica muito simples. Quando um jogador desejar fazer uma ação, o Mestre determinará que habilidade o personagem deverá usar para determinar falha ou sucesso (essas habilidades geralmente consistem de um Atributo e uma Perícia usados em conjunto). O Mestre também deverá decidir quão difícil a tarefa deve ser, e escolher um Número-alvo (NA) baseado nesta dificuldade. O jogador lançará uma quantidade de dados de dez faces de acordo com as habilidades que o Mestre tiver identificado na ficha de personagem do samurai como necessárias para a tarefa. O jogador, então, somará o total de dados lançados e compara a soma ao NA escolhido pelo Mestre. Se o total igualar ou superar o NA, o personagem cumpriu a tarefa em questão com êxito. Se o total for menor que o NA, o personagemnão conseguirá cumprir a tarefa.

É raro que um jogador mantenha todos os dados lançados quando seu personagem faz uma ação. Normalmente, um jogador pode manter um número de dados menor do que o total dos lançados, e em quase qualquer situação o jogador escolherá os dados de maior valor, embora ele possa manter os que quiser; se por alguma razão ele quiser que o personagem falhe no teste em questão, ele poderá escolher dados de menor resultado. Ao denotar o número de dados a serem rolados e mantidos, o formato usado é XkY, onde X representa o número de "dados lançados", e Y representa o número de "dados mantidos". Por exemplo, 4k2 significa que quatro dados devem ser lançados e dois deles escolhidos para serem mantidos e somados; se o jogador obteve 3, 6, 7 e 9, o jogador provavelmente escolherá o 7 e o 9 para ter um resultado total igual a 16.

Números Alvo

Um Número Alvo é uma medida da dificuldade de qualquer tarefa, determinado pelo Mestre. Uma tarefa fácil receberá um NA baixo, enquanto uma tarefa difícil terá um NA maior. Embora os Mestres sejam encorajados a usar seu próprio julgamento para determinar a dificuldade de qualquer atarefa, uma ideia geral de quão difícil uma tarefa pode ser está a seguir:

Tabela 2.1: Números Alvo Padrão

NA	Dificuldade	Física	Mental
Nenhum	Mundana	Levantar da cama	Lembrar os detalhes de sua espada
5	Muito Fácil	Atacar um alvo imóvel	Reconhecer um velho amigo
10	Fácil	Carregar metade do seu peso	Encontrar um objeto fora do lugar
15	Mediana	Erguer o seu peso	Lembrar de alguém que você só viu uma vez
20	Moderada	Pular um fosso de três metros	Reconhecer alguém disfarçado
25	Difícil	Escalar uma escarpa sem corda	Encontrar um objeto bem escondido
30	Muito Difícil	Pular em segurança de uma cachoeira	Lembrar-se das palavras exatas de alguém
40	Heroica	Derrubar um troll	Citar todos seus ancestrais... Na ordem certa.
60	Impossível	Quebrar pedra com as mãos nuas	Enganar uma Fortuna

Anéis e Atributos

A representação mais básica das habilidades de um personagem são os Cinco Anéis. Os Cinco Anéis são os blocos de construção conceituais básicos do mundo de Lenda dos Cinco Anéis. Todas as coisas, vivas ou não, são compostas de diferentes proporções dos elementos que os Anéis representam. No que diz respeito aos personagens, cada Anel é composto de dois Atributos, uma mental e uma física, representando sua influência no mundo mortal.

No início do processo de criação de personagem, os personagens começam com todos os Anéis e Atributos no nível 2 de uma escala que vai até 10. Eles podem ser aumentados durante o processo de criação do personagem, ou durante o jogo, através do gasto de Pontos de Experiência. Um Nível 2 representa a capacidade normal possuída por um indivíduo sem treinamento específico, enquanto o limite máximo de 10 é reservado para os indivíduos mais sumamente talentosos e dotados no mundo, bem como para seres sobrenaturais.

Anéis nunca são aumentados diretamente. Ao invés disso, um Anel é igual à menor dos dois Atributos que o compõem. Assim, caso um Anel seja formado por um Atributo 2 e outro 4, então o Nível do Anel será 2. Se o menor dos Atributos aumentar para 3, o Anel aumentará para 3 também. Assim, aumentando os dois Atributos, um jogador aumenta o Anel do personagem, o que por sua vez lhes concede acesso a outras habilidades.

Ar

O Ar é enigmático e volúvel em tudo o que existe, e representa a capacidade de empatia e intuição de um indivíduo. Os espíritos do Ar podem ser caprichosos e travessos, mas sua fúria é como a tempestade. Os que são alinhados ao elemento do Ar possuem instintos e velocidade de reação superiores. Os que são estranhos ao o Ar são fisicamente desajeitados e desatentos ao comportamento sutil daqueles à sua volta.

Astúcia é um Atributo Mental que representa a intuição do personagem e sua habilidade geral de ter empatia com os outros. A Astúcia permite que um personagem perceba as emoções e motivações dos outros, mesmo que com pouca evidência para apoiar sua intuição. Ela também permite retratar melhor essas mesmas sensações, e portanto convencer outros que considerem o personagem simpático às suas causas. Persuasão, carisma e manipulação são as marcas da Astúcia, que é o mais importante Atributo para Perícias Sociais.

Reflexos é um Atributo Físico que representa a habilidade do personagem de reagir instantaneamente a eventos ao seu redor. Um personagem com Reflexos altos é veloz e possui um tempo de resposta relâmpago que o ajuda em muitos aspectos do combate. Reflexos é importante para determinar a Iniciativa e NA de Armadura do personagem.

Terra

A Terra é eterna, imutável e imóvel. É o elemento da dureza e resistência, e representa a habilidade do indivíduo de suportar qualquer obstáculo. Os espíritos da Terra são quietos e impassíveis, mas podem ser agitados em breves momentos de terrível violência. Os que são alinhados com a Terra têm enorme fortitude e vontade, resistindo ao poder da Mácula das Terras Sombrias, enquanto os que lhe são estranhos são frágeis e têm mentes fracas.

Vontade é um Atributo Mental que determina a habilidade do personagem de focar suas energias mentais na tarefa que lhe é imposta. Um personagem com alta Vontade é decidido e persistente, capaz de dedicar atenção meticulosa mesmo a um mínimo detalhe por horas sem sinal de cansaço. A Vontade é usada principalmente para resistir a certas tentativas de manipular ou intimidar um personagem.

Vigor é um Atributo Físico que determina a capacidade do personagem suportar constante atividade física e se recuperar de ferimentos sofridos em batalha. Um personagem com alto Vigor é capaz de se exercitar por longos períodos de tempo sem sinais de fadiga ou fraqueza, e se recuperar de ferimentos quase mortais em período de tempo notavelmente curto. O benefício primário de Vigor para um personagem é sua influência na rapidez de recuperação de Ferimentos sofridos de dano.

Fogo

Fogo é o elemento de mudança dinâmica, energia e destruição. É o elemento do movimento e iluminação. Espíritos do Fogo são capazes de consertar o que foi quebrado, ou de destruir tudo em seu caminho. Os que são fortes no elemento do Fogo são grandes guerreiros, estudiosos brilhantes e possivelmente ambos. Os fracos em Fogo são fisicamente descoordenados e lentos de pensamento.

Inteligência é um Atributo Mental que mede a capacidade do personagem de ganhar novo conhecimento e colocá-lo em uso. Um personagem com alta Inteligência entende novas informações rapidamente, as coloca em uso imediatamente, e se lembra delas com bastante clareza. Os com baixa Inteligência têm dificuldade em entender novos tópicos e se lembram deles imperfeitamente. Testes baseados em Inteligência são comuns para personagens que não sejam orientados ao combate.

Agilidade é um Atributo Físico que representa a coordenação entre mãos e olhos, bem como a aptidão atlética mais física. Praticamente qualquer feito físico que não dependa de velocidade ou força é dependente da Agilidade. A Agilidade é usada para quase todas as Perícias com Armas, tornando-o um dos mais importantes Atributos relacionadas ao combate.

Regras Especiais Para Dados

Explosão de Dados

Às vezes, jogadas de dados geram resultados especiais. Quando um dado tem um resultado igual a 10, ele é jogado novamente, e o resultado seguinte é somado ao total do dado. Se o resultado for outro 10, o dado é jogado novamente até que se obtenha um resultado diferente de 10.

- Exemplo: Um dado dá um resultado 10 e então um 3. O total desse dado será 13.
- Exemplo: Um dado dá um resultado 10, um 10 e um 7. O total desse dado será 27.

A Regra dos Dez Dados

No RPG L5A, os personagens podem progredir até um ponto em que estejam jogando grandes quantidades de dados, a ponto de ficar difícil contar e registrar todos eles. Para manter as coisas relativamente simples, nenhum Teste jamais pode usar mais de dez dados de uma só vez. Dados além dessa quantidade se tornam dados mantidos na proporção de um dado mantido para dois dados lançados adicionais. Se tanto dados lançados quanto dados mantidos já forem iguais a dez, então cada dado adicional dos dois tipos se converterá em um bônus de +2 para o total da jogada.

- Exemplo: Uma jogada de 12k4 se tornaria 10k5, pois os dois dados lançados adicionais que excedem a Regra dos Dez Dados se tornariam um dado mantido adicional.
- Exemplo: Uma jogada de 13k9 se tornaria 10k10+2, pois os dois dados lançados adicionais que excedem a Regra dos Dez Dados se tornariamm um dado mantido adicional, e o outro dado lançado extra se tornaria um bônus de +2.
- Exemplo: Uma jogada de 10k12 se tornaria 10k10+4, com cada um dos dados extras mantidos acima da Regra dos Dez Dados se tornando um bônus de +2.
- Exemplo: Uma jogada de 14k12 se tornaria 10k10+12. Já que tanto dados mantidos quanto lançados excedem os dez, os quatro dados adicionais mantidos se tornariam um bônus de +8, e os dois dados mantidos adicionais se tornariam um bônus de +4, para um total de 12.

Água

A Água é o elemento das mudanças e alterações rápidas. É a força inexorável que pode erodir montanhas ao longo de milhares de anos e as caprichosas tempestades que castiga um navio em um instante e gentilmente o carrega ao seu destino no próximo. Espíritos da água podem aumentar as habilidades de movimento daqueles que abençoam, ou aumentar sua força por outros meios. Os que são fortes no elemento da Água possuem incrível força e percepção. Os que são fracos em Água são lentos de movimento e possuem sentidos afetados.

Percepção é um Atributo Mental que representa a atenção do personagem a eventos ao seu redor. Um personagem com alta Percepção nota tudo que ocorre ao seu redor, enquanto outro com baixa Percepção perde até mesmo coisas óbvias em sua proximidade imediata.

Força é um Atributo Físico que representa a pura potência física do personagem. Força é a força bruta sem consideração por fineza ou precisão. Personagens com alta Força são guerreiros de poder devastador, enquanto personagens com baixa Força são guerreiros ineficientes com pouca capacidade para ferir seus oponentes. A Força tem efeito considerável sobre o dano causado por armas ou desarmado, bem como quanto peso um personagem é capaz delevantar, e é normalmente usada para atividades físicas exigentes, como escalar ou nadar.

Redução de Anel e de Atributo

Há vários efeitos de mecânicas que podem reduzir temporariamente os Atributos ou Anéis de um personagem (a redução de um Anel também reduz os Atributos a ele associadas, e reduzir Atributos pode também afetar um Anel, já que nenhum Anel pode ser maior que seu menor Atributo). Tal penalidade reduz os Testes baseados nesse Anel ou Atributo, bem como Ferimentos (que são derivados da Terra). Reduzir o Anel da Terra de uma criatura viva a 0 também reduzirá os Ferimentos da criatura a 0, matando-a. Reduzir outros Anéis a 0 não matará uma criatura, mas pode ter outros efeitos a critério do Mestre. Como princípio geral, sugerimos que tal criatura caia inconsciente e não possa ser revivida até que a condição que cause a redução de Anel seja removida.

Vazio

O quinto e último elemento que compõe o universo é o Vazio. O Vazio é mal compreendido pela mente mortal, pois é tanto a presença quanto a ausência dos outros quatro elementos. É o estado de todos os elementos existirem juntos simultaneamente, e ainda assim também é o vazio que existe entre eles. Vazio é quase unicamente um traço humano, resultado da fagulha divina que existe dentro deles por sua criação pelas forças dos Paraísos Celestiais. Pouquíssimas outras criaturas sequer podem perceber o Vazio, que dirá manipulá-lo.

Não há Atributos associadas ao Anel de Vazio. Ao invés disso, um personagem ganha um número de Pontos de Vazio igual ao seu Anel de Vazio, e pode usá-los para aumentar suas jogadas de dados e outras ações feitas ao longo do jogo. Pontos de Vazio representam um momento de perspicácia iluminada ou uma epifania que o personagem experimenta, aquele momento em que, por um instante, ele é um com o universo. A reserva de Pontos de Vazio do personagem é renovada a cada dia após uma oportunidade de descanso, embora certas técnicas de meditação permitam que ela seja recuperada mais rapidamente.

- Um jogador pode declarar que está gastando um Ponto de Vazio a qualquer momento em que ele puder ser aplicável, mas os casos mais comuns são antes do jogador do personagem fazer um teste, certos tipos de Ações ou sofrer dano. O gasto de um Ponto de Vazio aumenta um Teste ou as habilidades do personagem de várias maneiras. Um personagem normalmente só pode gastar um Ponto de Vazio por Rodada para um dos efeitos a seguir, embora algumas habilidades lhes permitam gastar mais de um sob certas circunstâncias. Ao gastar um Ponto de Vazio, um personagem pode:

- Ganhar um bônus de +1k1 em um Teste de Perícia, Atributo, Anel ou Invocação (o gasto do Ponto de Vazio deve ser declarando antes do Teste ser feito). Testes de dano não podem ser aumentados desta maneira.
- Aumentar temporariamente seu nível em uma Perícia de 0 para 1, evitando penalidades para Testes sem Perícia.
- Reduzir a quantia de Ferimentos causados por uma fonte de dano em 10 (isto deve ser feito imediatamente após o total de dano ser anunciado).
- Aumentar seu NA de Armadura em 10 por uma rodada. Isto é feito no começo da Rodada de combate.
- Trocar seu Nível de Iniciativa com um alvo voluntário pelo restante da luta atual. Isto é feito no começo da Rodada de combate. Apenas um dos dois personagens precisa gastar um Ponto de Vazio para este efeito ocorrer.
- Aumentar seu Nível de Iniciativa em 10 pela duração da luta atual. Isto é feito no começo da Rodada de combate.

Além disso, Pontos de Vazio podem ser gastos para ativar certas Técnicas de Escola (vide o *Livro do Fogo* para discussão sobre Escolas) – isso não conta para a restrição de uma vez por Rodada.

Perícias

Anéis e Atributos representam as habilidades mentais e físicas inatas de um personagem. Porém, o que aprenderam por treinamento e experiência é representado pelas Perícias. Samurais começam a adquirir os elementos básicos de construção das Perícias bem cedo, quando entram em um dojô pela primeira vez para iniciar o treinamento para uma vida de serviço em nome de seus Clãs. Dojôs de cada Clã ensinam Perícias diferentes, e mesmo em um único Clã as Perícias ensinadas em um dojô em particular podem variar bastante. Todo dojô oferece vários cursos adicionais e opcionais de estudo para seus alunos, porém, até mesmo dois samurais que frequentaram o mesmo dojô podem ter Perícias diferentes, embora com uma base de treinamento comum.

Assim como Anéis e Atributoss, Perícias são medidas de 1 a 10. Um nível 1 em uma Perícia indica que o personagem foi apresentado a seus princípios básicosPerícia, enquanto que um personagem com um nível 10 em qualquer Perícia ou é o maior mestre no planeta, ou um ser sobrenatural de algum tipo.

Quando um Teste de Perícia é pedido, ele lista a Perícia primeiro, e então o Atributo a ser usado no teste em particular. Um pedido de um teste de Esportes/Agilidade, por exemplo, exigiria que um jogador lançasse um número total de dados igual aos níveis da Perícia Esportes e a Perícia Agilidade, e mantivesse um número de dados igual à seu Atributo Agilidade.

Incrementos

Há momentos em que o simples sucesso não basta. Quando um personagem precisa realizar algo realmente espetacular, Incrementos são os meios pelos quais isso pode ser realizado. Quando um jogador declara que está fazendo um Incremento, ele está escolhendo voluntariamente aumentar o NA da tarefa que seu personagem está tentando, ao acréscimo de 5 por Incremento. Incrementos são geralmente feitos quando um jogador sente que as habilidades do personagem lhe permitirão facilmente exceder o NA de determinada tarefa. O uso mais comum de Incrementos é permitir que o personagem realize Manobras em combate (vide adiante, neste capítulo), mas Mestres podem permitir qualquer número de efeitos diferentes com Incrementos suficientes. Jogadores que desejem tentar ações incomuns ou criativas que não sejam cobertas pelas regras básicas devem simplesmente perguntar ao Mestre quantos Incrementos serão necessários para conseguir isso.

Um personagem pode fazer um número máximo de Incrementos por teste igual ao seu Anel de Vazio. Um personagem com Vazio 2, por exemplo, pode fazer 1 ou 2 Incrementos por teste, mas não 3. Alguns efeitos mecânicos concedem Incrementos Livres a um personagem. Eles dão o benefício de terem feito o Incremento sem na verdade aumentarem o NA do teste em questão, e não contam para o número máximo de Incrementos que podem ser feitos por teste. Incrementos Livres também podem ser usados para diminuir o NA da tarefa a ser tentada em 5 ao invés de aumentar o resultado do teste do mesmo modo que um Incremento normal.

Porém, Incrementos não são feitos sem risco. Se um jogador declarar Incrementos em um teste, e o resultado de sua jogada falhar em relação ao novo NA aumentado, o teste falhará. Ele falha mesmo que o resultado do lançamento atinja o NA original, mas fique abaixo do novo NA aumentado.

Tipos de Testes

Há vários tipos de testes que são feitos frequentemente em uma sessão de RPG de L5A. Os mais comuns são:

Testes de Perícia

Testes de Perícia são o tipo mais comum feito no jogo. Normalmente, uma Perícia é combinada com um único Atributo para determinar o número de dados lançados para uma tarefa em particular. Quando um par de Perícia/Atributo for anunciado pelo Mestre, o jogador usará um número de dados igual ao nível no Atributo mais seu nível na Perícia. Após lançar essa quantidade de dados, o jogador manterá um número igual ao Atributo sendo usado, somando esses dados mantidos para encontrar o total do teste. Perícias, portanto, concedem dados lançados adicionais para cada tarefa, aumentando a chance de obter melhores resultados, enquanto também são mais baratas do que aumentar níveis de Atributos.

> Exemplo: *O personagem de João, Bayushi Shinai vai disparar uma flecha contra um samurai inimigo. A Perícia que governa arquearia é Kyujutsu, que normalmente é usada com Reflexos. Shinai tem Reflexos 3 e Kyujutsu 4, logo ele lançará 7 dados (3+4). João joga sete dados de dez faces e obtém 2, 4, 5, 7, 7, 8 e 12 (um 10 que foi rolado de novo e obteve um 2). João pode manter 3 dados com seus Reflexos 3, e escolhe manter 7, 8 e 12 para um total de 27. Pelo Mestre ter anunciado o NA para o disparo como 20, Shinai atingiu seu alvo.*

É possível que personagens façam Testes de Perícias mesmo que não possuam níveis nelas. Isso é chamado de Teste sem Perícia, e é descrito em detalhes na pág. 80.

Testes de Atributos

Testes de Atributos são bem menos comuns do que Testes de Perícias. Eles representam situações em que os personagens em questão estão tentando uma tarefa baseado apenas em suas habilidades inatas, físicas ou mentais, sem qualquer benefício de treinamento. Isso é um fator mais comum para tarefas físicas, como segurar o fôlego ou agarrar uma carroça em movimento. Testes de Atributos para tarefas mentais são menos comuns, mas podem incluir tentar focar a atenção em um objeto a ser observado por um longo período de tempo, ou memorizar muito material muito rapidamente. Para fazer um Teste de Atributo, um personagem lança e mantém um total de dados igual ao seu Nível na Perícia em questão.

Testes de Anéis

Testes de Anéis, em que os dados lançados e mantidos são iguais ao nível do personagem em um Anel, são muito incomuns e tipicamente envolvem efeitos sobrenaturais ou mágicos de alguma espécie. Feitiços podem por vezes requerer que um alvo faça um Teste de Anel para resistir a um efeito, por exemplo, ou um personagem pode ter que rolar Terra para resistir à Mácula das Terras Sombrias.

Verificações de Dano

Testes de Dano são muito comuns em combate. A qualquer momento em que uma jogada de ataque (um tipo específico de Teste de Perícia) tiver sucesso , ela causará dano a seu oponente na forma de Ferimentos. Testes de Dano variam consideravelmente dependendo da arma usada no ataque. Toda arma tem um Nível de Dano (ou ND), que representa a quantidade de dano que ela é capaz de causar. Para armas corpo a corpo, um personagem usando uma arma em específico soma sua Força ao número de dados lançados no ND da arma. Por exemplo, um bushi Caranguejo com Força 3 usando um dai tsuchi (ND 5k2) lançaria 8k2 de dano após um ataque bem sucedido com sua arma. No caso dearmas de longa distância, nem sempre a Força do personagem é somada ao seu ND, dependendo da arma usada. Os arcos, as armas de longa distância mais comuns, têm um nível de Força próprio que é somado aos dados lançados de acordo com o ND do projétil. Um yumi tem Força 3, por exemplo. Usar um yumi para disparar uma flecha padrão causaria um total de 5m2 (Força 3 mais o ND da flecha de 2k2) de dano no caso de uma jogada de ataque bem sucedida. Para regras de outras armas de longa distância, consulte a seção de equipamentos no *Livro do Fogo*.

Outro tipo de avaliação de dano é a avaliação do dano desarmado. Um personagem que faça um ataque bem sucedido contra um oponente usando apenas as mãos nuas causará dano desarmado. Ataques desarmados normalmente têm ND de 0k1, o que significa que o personagem lançará uma quantidade de dados igual à sua Força, e manterá apenas um.

Testes de Feitiços

Os Testes de Feitiços são o domínio dos shugenjas, e são feitos para determinar se eles são bem sucedidos em realizar um feitiço em particular. Quando um shugenja se prepara para invocar um feitiço de um elemento em particular, o jogador lançará um número de dados igual ao Nível de Escola do Shugenja mais seu Anel no respectivo elemento, e manterá um número de dados igual ao Anel do personagem.

Exemplo: *O personagem de Breno, Isawa Tishi, vai invocar um feitiço de Fogo. Tishi tem Fogo 3 e é um aluno de Nível 1 da Escola de Shugenjas Isawa. Breno lança 4 dados (3+1) e mantém 3 (o Anel de Fogo do personagem).*

Teste Resistido

Um Teste Resistido é feito quando dois personagens estão fazendo testes diretamente opostos um ao outro, e apenas um deles pode ser bem sucedido. Qualquer tipo de teste pode ser um Teste Resistido, ou seja, pode haver Testes Resistidos de Perícias, Testes Resistidos de Atributos, Testes Resistidos de Anéis, etc. No caso de um Teste Resistido, ambos os participantes fazem o teste indicado (ex.: em um Teste Resistido de Agilidade, os dois jogadores lançam os dados para a Agilidade de seus personagens) e comparam os resultados. O personagem cujo jogador obteve um resultado maior é vitorioso. É possível que vários personagens estejam envolvidos em um Teste Resistido; nesse caso, o jogador que obtiver o resultado mais alto entre os envolvidos será o vitorioso. Em qualquer caso em que haja um empate em um Teste Resistido, e as circunstâncias do teste determinarem que um empate não é uma opção viável, os jogadores envolvidos deverão imediatamente repetir o teste. O Teste pode ser repetido várias vezes se houver resultados subsequentes de empate (embora isso seja estatisticamente improvável!). É possível declarar Incrementos em um Teste Resistido.

É possível declarar Incrementos em uma Disputa de Testes. Se isso for feito, o resultado desse personagem deverá exceder o de seu oponente por uma diferença de 5 para cada Incremento declarado, ou considera-se que ele falhou no teste.

Expandindo os Testes de Perícia

Dado que os Testes de Perícias são o tipo mais frequente realizado no RPG de L5A, há uma ampla variedade de situações e circunstâncias que podem surgir como resultados de testes, e vários meios diferentes pelos quais esses testes podem ser feitos. As seguintes situações e tipos de testes são os mais prováveis de ocorrer nas sessões de jogo mais comuns.

Testes sem Perícia

É possível que um personagem tente uma jogada quando um Teste de Perícia for pedido, mesmo que ele não tenha níveis na Perícia em questão. Nesse caso, ele efetivamente fará um Teste de Atributo contra um NA de Teste de Perícia, que normalmente é maior do que seria realista de esperar de um Teste de Atributo. Ao fazer um Teste sem Perícia, as duas condições a seguir se aplicam:

- A explosão de dados nunca ocorre em Testes sem Perícia.
- Testes sem Perícia não se beneficiam de Incrementos anunciados ou Incrementos Livres.

Falhas em Testes

Quando um personagem falha em um Teste de Perícia, normalmente é possível fazer uma segunda tentativa (a menos que o Mestre determine que as circunstâncias impossibilitem uma segunda tentativa). Por exemplo, um personagem tentando escalar uma árvore poderia tentar de novo se sua tentativa falhasse. Ao fazer uma segunda ten-

tativa de teste da mesma Perícia, o NA para a Teste aumenta em +10. Segundas tentativas em Testes de Perícia que envolvam Inteligência ou Percepção normalmente não podem ser feitas a menos que ocorra uma mudança na situação, como nova informação estar disponível para o personagem. Testes de Perícias feitos como ataques (como praticamente todos os usos de Perícias com Armas) não têm direito auma segunda tentativa com NA +10; uma jogada de ataque que falhe simplesmente erra, e o personagem não pode fazer outro ataque, a menos que tenha uma habilidade que lhe confira múltiplos ataques.

Testes Cooperativos

Testes de Perícia Cooperativos envolvem vários indivíduos trabalhando em conjunto para atingir um único resultado. Há dois tipos diferentes de Testes Cooperativos. O primeiro envolve um grupo trabalhando em conjunto para um fim, sem consequências significantes para o caso de falha. Um exemplo poderia ser vários construtores trabalhando em um novo barco. Nesses casos, um indivíduo é escolhido dentre os participantes para fazer o Teste de Perícia. Ele recebe um bônus no resultado de seu lançamento igual aos Níveis combinados de todos os outros participantes na Perícia em questão.

O segundo tipo de Teste Cooperativo é quando as circunstâncias do teste permitem que um participante com desempenho ruim prejudique o grupo inteiro. Um exemplo poderia ser um grupo de samurais escalando uma montanha, amarrados por segurança. Neste caso, um Teste de Perícia individual será exigido para cada participante, mas o participante com o nível mais alto na Perícia a ser usada concederá um bônus igual ao seu Nível na Perícia para todos os outros que estão fazendo um Teste. Por exemplo, continuando o exemplo anterior de vários samurais amarrados juntos, cada um deles jogará contra sua Perícia Esportes (Escalada). O samurai com a maior Perícia no grupo tem Esportes 4, logo os outros samurais com Níveis de Perícia menores ganharão um bônus de +4 em suas jogadas.

Testes Cumulativos

Testes Cumulativos exigem vários sucessos ao longo do tempo para a tarefa em questão ser completada satisfatoriamente. O NA para Testes de Perícias Cumulativos costuma ser muito alto, mas pode ser atingido através de vários Testes de Perícia ao longo do tempo. Cada vez que um indivíduo é bem sucedido em um Teste de Perícia, o total do resultado é deduzido do total do NA. Por exemplo, se um NA 60 for necessário para terminar uma escultura, um artista pode fazer um teste de Arte: Escultura/Agilidade e obter um total de 24. No próximo Teste de Perícia, o NA total do artista será apenas 36. Testes de Perícias Cumulativos individuais normalmente indicam quanto tempo o personagem deve esperar entre as uma jogada e outra.

Deve-se observar que os Testes de Perícia Cumulativos podem ser explorados por jogadores inescrupulosos se o Mestre não tomar cuidado. Em geral, tais métodos só podem ser usados em situações onde faça sentido (como no exemplo da escultura acima). O Mestre também tem o direito de exigir que cada teste de Perícia atinja um NA mínimo (como 15, 20 ou 25) para ser somado no total acumulado. Potencialmente, um Teste de Perícia que falhe com um valor muito baixo pode até mesmo ser subtraído do total acumulado, representando um erro que deve ser corrigido.

É possível que um Teste de Perícia Cumulativo exigido também seja um Teste de Perícia Cooperativo, e nesse caso o Teste Cooperativo é tratado como descrito acima, e o total é deduzido do NA do Teste Cumulativo.

A Rodada de Combate

Combates em L5A são chamados de lutas (para distingui-los das regras de Combate em Massa no *Livro da Água*), e lutas são divididas em uma série de pequenas unidades de tempo chamadas de Rodadas. Uma Rodada de combate de L5A é um período de tempo muito curto, medido em segundos. Situações de combate podem variar muito dependendo das circunstâncias, portanto não há determinação estrita de quanto tempo uma Rodada dura, mas pode-se presumir que uma Rodada não dure mais do que dez segundos. Embora a Rodada seja curta, há várias opções do que um personagem pode fazer durante este tempo, e dez segundos podem ser muito intensos.

Definição dos Termos

- ***Ação*** – O que um personagem faz quando é o seu Turno durante uma Rodada de combate.
- ***Iniciativa*** – Uma medida de do quão rapidamente um personagem reage comparado aos outros participantes na luta.
- ***Rodada*** – Uma unidade de tempo, de 3 a 10 segundos de duração, durante a qual todos os participantes em uma luta têm oportunidade de fazerem Ações.
- ***Turno*** – A oportunidade para um personagem individual fazer Ações durante uma Rodada de combate. Sob circunstâncias normais, todo participante em uma luta tem um Turno, que ocorre em sua Iniciativa.

Sequência de Eventos

Uma Rodada de Combate se desdobra nos seguintes estágios:

- ***Estágio 1: Iniciativa*** – Durante a primeira Rodada de uma luta, todos os participantes fazem uma Jogada de Iniciativa, jogando Reflexos e Nível de Sabedoria (vide Livro do Fogo para maiores informações sobre Níveis de Sabedoria), mantendo Reflexos (descrito como Nível de Sabedoria/Reflexos). O resultado dessa jogada, chamado Nível de Iniciativa, determina a ordem em que todos os personagens agirão. A Jogada de Iniciativa só é feita na primeira Rodada de participação de um personagem na luta e o Nível de Iniciativa resultante é usado pelo restante da luta. Porém, em Rodadas subsequentes, Níveis de Iniciativa podem mudar como resultado de diferentes habilidades de personagens ou modificadores situacionais. Durante a primeira Rodada do combate, os personagens também escolhem sua Postura imediatamente antes de fazerem suas Jogadas de Iniciativa.
- ***Estágio 2: Turnos*** – A maior parte de uma Rodada de combate envolve cada indivíduo participante agindo em seu Turno. Quando este estágio começa, o personagem com o maior Nível de Iniciativa age primeiro, e pode fazer qualquer Ação legal. Um personagem pode escolher atrasar o seu Turno, e permitir que o personagem seguinte aja em seu Turno. Depois disto, o personagem que atrasou

o seu turno tem a chance de agir ou atrasá-lo de novo e assim por diante. Atrasar um Turno não tem efeito no Nível de Iniciativa do personagem na Rodada seguinte, e Turnos não podem ser "poupados" de uma Rodada para a próxima. Se qualquer participante Atrasar o seu Turno, quando o participante com menor nível de iniciativa for alcançado ele deverá agir em seu Turno, e então a Rodada terminará. Após a primeira Rodada de uma luta, os personagens poderão mudar suas Posturas no começo de seus Turnos, antes de realizarem quaisquer Ações. Um personagem só tem um Turno por rodada, independente de quantas Ações ele possa fazer durante a Rodada.

- *Estágio 3: Reações* – No fim de uma Rodada, quando todos os personagens tiverem agido em seus Turnos, há certas habilidades que fazem efeito como resultado dos eventos da Rodada. Por exemplo, efeitos de feitiços que tenham expirado terminam no Estágio de Reações. Tais efeitos ocorrem simultaneamente no Estágio 3. Efeitos de Reação, tipicamente gerados por Técnicas, Feitiços ou Vantagens, são claramente descritos como tais.

Ataque e Defesa

Qualquer ataque que um personagem faça contra um oponente requer uma jogada, normalmente Teste de Perícia que inclua uma Perícia com Armas como um de seus componentes. A natureza do ataque pode ser corpo a corpo ou de longa distância, dependendo da arma sendo utilizada. Essas jogadas são feitas usando as regras anteriores para Testes de Perícias, e o resultado de uma jogada de ataque é comparado ao NA de Armadura do oponente. Todos os personagens têm um NA de Armadura que é calculado multiplicando seu Atributo Reflexos por 5, somando 5 e somando quaisquer bônus que se apliquem ao NA de Armadura (normalmente de Posturas ou caso o personagem use algum tipo dearmadura). Se o resultado da jogada de ataque igualar ou exceder o NA de Armadura do alvo, então o ataque terá sido bem sucedido e o oponente será atingido pela arma em questão. Deve-se então fazer a avaliação do dano.

Penalidades ou bônus podem ser aplicadas a jogadas de ataque por várias razões. A penalidade mais óbvia e frequente é estar ferido (vide a discussão sobre Ferimentos imediatamente após esta seção). Qualquer ataque de longa distância feito contra um oponente dentro de seu alcance corpo a corpo sofre uma penalidade -10 sobre o resultado da jogada de ataque, devido à dificuldade de disparar contra alguém que esteja em posição para ser uma ameaça direta. Bônus e penalidades adicionais são discutidos em Posturas e Efeitos Condicionais, e o Mestre pode aplicar bônus ou penalidades baseados em circunstâncias específicas (um personagem tentando atacar enquanto se equilibra em uma corda provavelmente sofreria uma penalidade, por exemplo).

Toda arma tem um Nível de Dano (ND). Esse nível indica quanto dano a arma causa àqueles atingidos por ela. A katana, a mais comum arma empunhada por samurais, tem ND 3k2. Para ataques corporais, personagens somam sua Força ao primeiro número do ND de uma arma. Um personagem que faça um ataque bem sucedido empunhando uma katana, e tenha Força 3, causaria 6k2 de dano (3 de Força mais 3 do primeiro número do ND). O personagem do jogador escolhe os dois dados que deseja manter dos seis totais e os soma. Essa é a quantidade de Ferimentos que o ataque infligiu ao alvo. Um personagem soma sua Força para certos tipos de ataques de longa distância da mesma maneira, mas não todos (vide a seção de equipamento no *Livro do Fogo* para maiores informações).

Ferimentos

Personagens individuais têm Níveis de Ferimentos que medem a quantidade de dano que podem suportar antes que sua capacidade de realizar ações seja comprometida e por fim sejam incapacitados ou morra. Os Ferimentos infligidos por um ataque preenchem esses Níveis de Ferimentos em ordem, com cada Nível contendo um número máximo de Ferimentos determinado pelo Anel de Terra do personagem. Assim que sofra dano que comece a preencher um Nível de Ferimentos em particular, o personagem será então considerado no estado descrito pelo Nível. Assim que esse Nível estiver preenchido, dano adicional irá para o próximo nível. Os níveis são os seguintes:

Saudável

Esta é a condição padrão de qualquer personagem que não tenha sofrido dano. Independente de qual multiplicador de Anel de Terra seja escolhido para a campanha (vide caixa de texto), este Nível de Ferimentos deve utilizar a Terra do personagem x 5 para criar uma camada de atividade normal.

Escoriado

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +3 enquanto estiver Escoriado)

Um personagem que esteja Escoriado sofreu um ferimento leve, porém incômodo.

Machucado

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +5 enquanto estiver Machucado)

Um personagem Machucado está ferido, mas ainda é capaz de agir sem grande dificuldade.

Ferido

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +10 enquanto estiver Ferido)

Um personagem Ferido começou a sofrer perceptivelmente os efeitos de seus ferimentos.

Gravemente Ferido

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +15 enquanto estiver Gravemente Ferido)

Um personagem Gravemente Ferido tem dificuldade em concentrar sua atenção na tarefa em questão.

Incapacitado

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +20 enquanto estiver Incapacitado)

Um personagem Incapacitado mal consegue se aguentar, que dirá mover-se. Qualquer tentativa de fazer uma ação de Movimento é aumentada em um nível de dificuldade (uma Ação Livre se torna Simples, etc.).

Abatido

(Aumente o NA de todos os testes feitos em +40 enquanto estiver Abatido)

Um personagem que esteja Abatido está praticamente incapaz de agir. Ele pode falar apenas sussurrando. Tal personagem só pode fazer Ações Livres, a menos que um ferimento em particular impossibilite tal ação (e não pode fazer ações de Movimento), e deve gastar um Ponto de Vazio para ser capaz de agir.

Emboscada e Outras Surpresas

Sob certas circunstâncias, é possível que um grupo de combatentes surpreenda outro. Se o Mestre declarar que um grupo não está ciente da presença do outro, o grupo escondido pode tentar fazer um ataque surpresa. Eles fazem um Teste Resistido de Furtividade (Emboscada)/Agilidade contra a Investigação(Notar)/Percepção antes do primeiro Estágio da luta começar. Este teste pode usar as regras de Testes de Perícia Cooperativos ou, se o Mestre preferir, ser feito pelo líder do grupo. Se o grupo escondido vencer, todos os personagens no grupo surpreendido sofrerão uma penalidade igual a -10 no seu Nível de Iniciativa pela duração da luta. Se o grupo emboscado vencer o Teste Resistido, então nada acontecerá e a luta prosseguirá imediatamente para o Estágio 1.

Alguns Mestres consideram a penalidade de Iniciativa global inapropriada para situações de emboscada. Se for este o caso, uma alternativa pode ser permitir que apenas a parte em tocaia aja durante a primeira rodada da luta, ou impedir que o grupo surpreendido use certas Posturas, particularmente Defesa Total. O Mestre também pode determinar que um personagem surpreendido pode ser atingido mais facilmente, dependendo disso parecer apropriado para as circunstâncias. Fique ciente, porém, que remover as ações do grupo surpreendido ou torná-los por demais vulneráveis aos ataques, mesmo que por uma rodada, muito possivelmente levará a múltiplas fatalidades. O Mestre deve considerar isso cuidadosamente antes de aplicar tais penalidades.

Queda e Afogamento

Além do combate, os riscos ambientais mais comuns que um personagem enfrenta são queda e afogamento. Uma queda em altura causará Ferimentos igual a 1k1 para cada 3 metros de distância caídos. Quedas de menos de 3 m normalmente não causarão dano significativo, embora o Mestre possa descrever circunstâncias incomuns (como cair em rochas pontiagudas).

Um personagem que caia em água profunda deve jogar Esportes (Natação)/Força contra NA 15 a cada minuto para ficar na superfície. O Mestre pode aumentar esse NA para refletir circunstâncias difíceis como um mar tempestuoso. Se o PJ tiver de lidar com a água por um longo tempo, não apenas o NA aumentará mas também o Atributo para a jogada poderá ser mudada para Vigor. Caso o personagem falhe na jogada, ele poderá prender o fôlego por um número de Rodadas igual ao seu Vigor, tempo durante o qual ele poderá continuar tentando obter sucesso na jogada de Esportes para voltar a nadar. Se ele ainda estiver debaixo d'água, ele começará a se afogar, sofrendo 2k2 Ferimentos por Rodada. Um personagem se afogando está indefeso e não pode fazer quaisquer Ações até ser resgatado.

Letalidade e Ferimentos

Desde a primeira edição do RPG de L5A, o jogo ficou famoso pela facilidade de um personagem morrer. Esta foi uma decisão deliberada do design porque, francamente, se um samurai é atingido por uma katana, as chances são de ele ser mutilado ou morto. Porém, este sistema altamente letal não é o que todos os jogadores procuram, e os Mestres são encorajados a ajustar o sistema para melhor servir ao clima de suas campanhas. Ao considerar como o Anel de Terra deve determinar o número de Ferimentos por Nível de Ferimento para os personagens em uma campanha, por favor, tenha as seguintes orientações em mente:

- Terra x2: Este é o padrão suposto para uso em L5R RPG 4ª Edição. Este sistema é bem letal, e é inteiramente possível que personagens possam ser mortos ou pelo menos ficar fora de combate após serem atingidos por um só golpe. Combates usando este multiplicador de Níveis de Ferimentos devem durar entre 1 e 3 rodadas.
- Terra x3: Esta opção aumenta a sobrevivência a um grau moderado, e deve resultar em combates de aproximadamente 3 a 4 rodadas.
- Terra x4: Esta opção deve resultar em combates entre 5-6 rodadas.
- Terra x5: Esta opção torna os personagens verdadeiras fortalezas móveis, capazes de suportar terríveis golpes com facilidade, e deve resultar em combates com talvez mais de 7 rodadas.

Inconsciente

Um personagem reduzido a este nível está imóvel, inconsciente e provavelmente morrendo. Assim que este Nível é preenchido, qualquer dano adicional infligido ao personagem o mata instantaneamente.

Curar Ferimentos

A maneira mais simples de recuperar Ferimentos é descansando. Para cada noite de repouso que um personagem tenha, ele recuperará um total de Ferimentos igual ao dobro de seu Atributo Vigor, mais seu Nível de Sabedoria. É possível aumentar esse total, ou recuperar valores adicionais, por meio do tratamento com certas Perícias ou Feitiços (vide o *Livro do Fogo* para maiores informações). Ferimentos permanentes, como a perda de um membro, não se curam,obviamente, e suas penalidades permanentes ficam a critério do Mestre.

Posturas

A Postura de um personagem determina que ações ele poderá realizar ou não durante seu Turno em uma Rodada de combate. Posturas refletem as posições básicas que samurais aprendem ao preparar-se para o combate, e mesmo os mais devotos shugenjas ou pacíficos cortesãos são familiarizados com elas. Durante a primeira Rodada de uma luta, os personagens assumem suas Posturas durante o Estágio 1. Em cada rodada subsequente, eles podem mudar suas Posturas ou escolher mantê-las no começo de seus Turnos no Estágio 2. As Posturas que um personagem pode adotar são as seguintes:

- ***Ataque*** – Ataque é a Postura padrão adotada por muitos bushis em situação de combate, está ligada intimamente ao Anel de Água por ser fluida e versátil. Um personagem na Postura Ataque não tem restrições a que tipo de Ações ele pode realizar.
- ***Ataque Total*** – Ataque Total é o Anel de Fogo, furioso e consumindo tudo em seu caminho. Um personagem na Postura Ataque Total não pode realizar Ações Simples ou Complexas além das usadas para fazer ataques, e só pode usar Ações de Movimento para se aproximar de seus inimigos. Personagens não podem usar a Postura Ataque Total para disparar ataques de longa distância. Um personagem na Postura Ataque Total ganha um bônus de +2k1 para Testes de Ataque feitas nesta rodada, mas seu NA de Armadura é reduzido em 10 para refletir a natureza de tudo ou nada do ataque. Um personagem na Postura Ataque Total que faça uma Ação de Movimento durante o seu turno pode se mover 1,5 m além da quantidade normal permitida para a Ação de Movimento. Este bônus de movimento é concedido apenas uma vez por Rodada, e o personagem não pode exceder a quantidade máxima que ele pode se mover em uma só Rodada. O Ataque Total não pode ser usado enquanto o personagem estiver em uma montaria.
- ***Defesa*** – Defesa é o Anel do Ar, adaptável e reativo. Defesa permite maior liberdade de ação. Personagens na Postura Defesa somam seu Anel de Ar mais seu valor de Defesa ao seu NA de Armadura. Não há restrições a que tipos de Ações um personagem na Postura Defesa possa fazer, além de ele não poder atacar. A Postura Defesa é útil para se tornar menos vulnerável enquanto se faz Testes de Perícia ou deFeitiços durante lutas. Um bushi tentando acender uma flecha incandescente no meio de uma luta usaria Defesa, pois ainda pode precisar parar o que está fazendo para se defender de um inimigo que o ataque.
- ***Defesa Total*** – A Postura Defesa total é o Anel de Terra, reservado, imóvel e inexpugnável. Ao adotar esta Postura, um personagem faz um teste de Defesa/Reflexos e soma metade do resultado (arredondando para cima) ao seu NA de Armadura até seu próximo Turno. Essa jogada é considerada uma Ação Complexa, logo um personagem nesta Postura só pode fazer Ações Livres.
- ***Centro*** – A Postura Centro é o Anel do Vazio. A principal função da Postura Centro é relacionada aos benefícios que ela oferece a um duelo de iaijutsu (vide as regras para Duelos de Iaijutsu ainda neste capítulo), mas ela tem benefícios em lutas também. Personagens na Postura Centro não podem fazer ações, e focam sua energia em preparação para ação na rodada seguinte. Um personagem na Postura Centro abdica de todas as Ações enquanto estiver nesta Postura. Na rodada seguinte à adoção da Postura Centro, o personagem ganha um bônus de 1k1 mais seu Anel de Vazio a qualquer jogada de dados feita durante o seu Turno. O personagem também soma 10 ao total de seu Nível de Iniciativa por esta Rodada apenas.

Ações

Durante uma rodada de combate, todo personagem pode fazer Ações em seus Turnos. Embora a Postura de um personagem possa limitar que tipos de Ações ele possa fazer, em geral um personagem pode escolher uma das seguintes opções:

- Uma Ação Complexa + Ações Livres
- Duas Ações Simples + Ações Livres

Ações Livres são atividades menores que não interferem com a capacidade do personagem de realizar outras tarefas durante o decorrer do seu Turno. A menos que especificado o contrário, um personagem só pode realizar cada Ação Livre no máximo uma vez por Rodada.

Ações Simples são tarefas mais complicadas que requerem mais atenção de um personagem, mas não tanta que ele não seja capaz de fazer mais de uma ação por vez.

Ações Complexas são esforços elaborados ou demorados que requerem toda a atenção do personagem para serem realizados.

Ações de Movimento

Personagens em L5A podem se mover por certa quantidade a cada rodada dependendo da Ação ou Ações que dedicam a esta tarefa. Ações correspondem às seguintes capacidades de movimento:

- ***Ação Livre:*** Anel de Água do personagem vezes 1,5 m.
- ***Ação Simples:*** Anel de Água do personagem vezes 3 m.
- ***Ação Complexa:*** Normalmente não é possível, mas algumas mecânicas podem exigir que um personagem realize certas tarefas como Ações de Movimento Complexas.

Um personagem não pode se mover mais do que seis vezes o seu Anel de Água em metros por rodada a menos que uma habilidade aumente seu movimento máximo possível por rodada.

O Movimento também é modificado pelo tipo de terreno onde o personagem está. É mais fácil correr através da rua de uma cidade, por exemplo, do que em uma praia rochosa. Cabe totalmente ao Mestre determinar em qual nível de terreno qualquer área particular se encontra. Tipos de terreno e as penalidades de movimento que eles incorrem incluem:

- ***Básico:*** Ruas de cidades, planícies, florestas esparsas, etc. Um personagem não tem penalidades de movimento em terreno básico.
- ***Moderado:*** Grama alta, ladeiras, praias, etc. O Anel de Água do personagem é considerado um Nível menor (até o mínimo de um) para fins de determinar o quanto ele pode se mover usando Ações de Movimento quando estiver em terreno moderado.
- ***Difícil:*** Montanhas, florestas densas, água à altura da cintura, etc. O Anel de Água de um personagem é considerado dois Níveis (até o mínimo de um) para fins determinar o quanto ele pode se mover usando Ações de Movimento quando estiver em terreno difícil. Mestres podem opcionalmente causar penalidades para jogadas físicas (de Perícias e de Atributos) feitas em terreno Difícil, tipicamente -5 ou -10 por jogada, se acharem apropriado.

TABELA 2.2: EXEMPLOS DE AÇÕES

Ações Livres	Ações Simples	Ações Complexas
Sacar uma arma (pequena)	Ativar um Kata (vide *Livro da Água*)	Fazer um ataque (corpo a corpo ou de longa distância)
Falar (até cinco palavras)	Sacar uma arma (média ou grande)	Conjurar um Feitiço
Ação de Movimento (Água x 1,5 m)	Ação de Movimento (Água x 3 m)	Usar Perícia (qualquer Perícia que não seja de Arma)
Sacar um pergaminho de feitiço	Desmontar de um cavalo	Encordoar um arco para uso
Largar uma arma/ objeto	Proteger alguém (vide Manobras)	Montar em um cavalo
	Pegar uma arma/ item	
	Largar um manuscrito de feitiço	
	Falar (mais de cinco palavras)	
	Levantar-se (de Prostrado)	

Manobras

Manobras são ações e ataques especializados que são mais difíceis do que os ataques corpo a corpo e de longa distância padrão que os personagens podem fazer como parte de uma rodada de combate. Devido a os ataques realizarem efeitos adicionais além do dano normal, eles necessitam de Incrementos para serem feitos. Certas manobras só podem ser realizadas em Posturas específicas.

Deve-se notar que essas manobras não constituem uma lista completa de coisas que um personagem pode ser capaz de fazer com um ataque. Ao invés disso, elas especificam manobras que são mais propensas a surgir durante uma luta. O Mestre e os jogadores devem se sentir livres para improvisar outras manobras baseadas nas regras aqui apresentadas.

Movimento e Terreno

As regras deste capítulo para movimento e efeitos de terreno pretendem prevenir a ambiguidade da distância que os personagens podem se mover durante uma Rodada enquanto fazem outras ações. Elas não visam transformar seu RPG em um jogo de miniaturas, embora grupos ambiciosos e taticamente orientados por esse lado sejam livres para usá-las como base para esse tipo de coisa, se preferirem! Porém, para Mestres e jogadores de estilo mais narrativo, encorajamos o uso dessas regras apenas no mínimo que convenha ao seu estilo de jogo. Ignore-as se elas não funcionam para você! Você pode preferir a regra de edições anteriores, em que um personagem podia se mover até seu Anel de Água x 3 m por rodada além de qualquer outra ação que fizesse. Se você preferir sumir com o sistema de Ações de Movimento, apenas esteja ciente que uma ou três Técnicas e alguns feitiços do Livro do Fogo se referem a essas regras. Fora isso, você pode facilmente jogar sem elas.

Ataque Extra (5 Incrementos)

A capacidade de fazer vários ataques por Turno normalmente só é concedida por poderosas Técnicas de Escola. Esta Manobra permite que qualquer um tenha um ataque extra por Turno, porém, contanto que seja habilidoso o suficiente para fazê-lo. Para ganhar um ataque adicional, um personagem precisa fazer 5 Incrementos com sucesso na primeira jogada de ataque. Esses Incrementos não conferem benefícios, mas se tiverem sucesso, o personagem pode imediatamente fazer uma segunda jogada de ataque assim que o primeiro ataque seja resolvido (incluindo dano). A Manobra Ataque Extra só pode ser usada uma vez por turno. O ataque inicial desta Manobra deve obter sucesso, mas o segundo pode errar sem qualquer efeito negativo.

Aumentar Dano (1 ou mais Incrementos)

A mais simples de todas as Manobras, uma Manobra de Aumentar Dano soma um bônus de 1k0 ao total da avaliação de dano que corresponde ao ataque. Múltiplos Incrementos podem ser feitos para ganhar uma quantidade maior de Dano Aumentado, mas todos os Incrementos feitos em uma Rodada de combate contam como um efeito para fins de quaisquer mecânicas que diminuam o número de Incrementos requeridos.

Derrubar (2 ou 4 Incrementos)

A Manobra Derrubar é um ataque especializado destinado a ferir um oponente e deixá-lo prostrado. Já que este ataque geralmente visa as pernas, ele só pode ser usado contra oponentes de duas ou quatro pernas (o que exige 2 e 4 Incrementos, respectivamente). Se tiver sucesso, o ataque causa dano normal e força um Teste Resistido de Força entre o personagem e o alvo. Se o personagem tiver sucesso, o alvo é derrubado na posição prostrado.

Desarme (3 Incrementos)

A Manobra Desarme ataca especificamente uma arma empunhada pelo alvo, com o objetivo de derrubá-la de suas mãos. Um ataque bem sucedido de Desarme causa apenas 2k1 de dano pelo impacto do golpe, independente da arma usada, e os personagens que executam esta Manobra não somam sua Força ao número de dados de dano. Se a Manobra tiver sucesso, o personagem e seu alvo fazem um Teste Resistido de Força. Se o personagem atacante vencer, o alvo soltará a arma em questão. Armas com componentes de madeira que sejam alvo da Manobra Desarme por armas com uma lâmina de aço podem ser quebradas, a critério do Mestre. Recuperar uma arma caída requer uma Ação Simples por parte do personagem que foi Desarmado.

Finta (2 Incrementos)

Uma Finta é um ataque que contém como seu primeiro componente um movimento falso que visa fazer o alvo acreditar que o ataque virá de uma direção, e então o real ataque vem de outra direção, explorando um buraco nas defesas do alvo aberto pela tentativa de se defender contra o ataque inicial. Se a Manobra Finta tiver sucesso, metade da quantia pela qual a jogada de ataque do personagem tiver superado o NA de Armadura do alvo (levando os 2 Incrementos para sua Manobra em conta) será somada à Testes de Dano para este ataque, até um máximo igual a cinco vezes o Nível de Sabedoria do personagem.

Golpe Preciso (Incrementos Variáveis)

Um Golpe Preciso é um ataque que atinge especificamente uma parte do corpo. Sem a Manobra Golpe Preciso, considera-se que um ataque atingirá o tronco do alvo, mas com um número crescente de Incrementos, partes menores e mais especificas do corpo podem ser atingidas. Um braço ou perna pode ser atingido com 1 Incremento, uma mão ou pé com 2 Incrementos, a cabeça com 3 Incrementos, ou um olho, orelha, dedo ou parte similarmente pequena com 4 Incrementos. Não há efeito mecânico especial para atacar uma parte em particular do corpo desta maneira, embora Mestres possam dizer que certa quantidade de dano possa arrancar ou destruir a parte do corpo em questão, e quaisquer itens segurados ou usados nesta parte podem ser largados ou destruídos.

Proteger (0 Incrementos)

Proteger é uma Ação de combate única que não requer de fato uma jogada de ataque. Porém, ela foi colocada aqui com as Manobras por conveniência, já que ela só é usada em combate. Durante uma luta, um personagem pode escolher dedicar-se a proteger outro personagem, tornando-o mais difícil de ser atingido por inimigos que o ataquem. Proteger é uma Ação Simples e não pode ser usada na postura Ataque Total. Ao declarar uma Ação de Proteger, deve-se designar uma pessoa a 1,5 m de você. Até o seu próximo Turno, contanto que esta pessoa esteja a 1,5 m de você, o NA de Armadura dela será aumentado em 10 e o seu NA de Armadura será diminuído em 5.

Duelos de Iaijutsu

O duelo de iaijutsu é o meio formal de resolução de conflitos em Rokugan entre membros da casta samurai. Tais duelos normalmente são até o primeiro sangue, mas questões de natureza realmente grave podem resultar em um duelo até a morte. As regras sociais de tais duelos, e as circunstâncias que os originam, são descritas no *Livro do Ar*. Mecanicamente, assim que um desafio for lançado e aceito, o processo ocorrerá ao longo de três rodadas de combate. Em um duelo de iaijutsu, os dois duelistas são considerados na Postura Centro ao longo do duelo, e não podem fazer quaisquer ações além das descritas abaixo.

Avaliação: Na primeira Rodada do duelo, os dois personagens entram no estágio de Avaliação no Turno de Iniciativa do duelista mais rápido. Durante o estágio de Avaliação, cada participante assume a Postura Centro e faz um Teste de Iaijutsu (Avaliação)/Astúcia contra um NA igual a 10 mais o Nível de Sabedoria do oponente x 5. Se tiver sucesso, a jogada de um duelista revela alguma das informações a seguir, mais uma informação adicional por Incremento.

- O Vazio do oponente
- Os Reflexos do oponente
- A Perícia Iaijutsu do oponente
- Quaisquer Ênfases de Iaijutsu que o oponente possa possuir
- O número atual de Pontos de Vazio que o oponente tenha disponível
- O Nível de Ferimentos atual do oponente

Se a jogada de Avaliação do personagem exceder o total da jogada de seu oponente por 10 ou mais, tenha ele descoberto ou não alguma informação, o personagem vencedor ganhará um bônus de +1k1 em sua jogada subsequente de Foco. Neste ponto, é possível para qualquer dos duelistas conceder a derrota, reconhecendo que seu oponente é superior.

Foco: Durante a segunda Rodada do duelo, os dois personagens entram no estágio de Foco no Turno de Iniciativa do duelista mais rápido. Os oponentes se estudam cuidadosamente, procurando por fraquezas. Os duelistas fazem um Teste Resistido de Iaijutsu (Foco)/Anel de Vazio. Se um duelista superar o resultado do outro por 5 ou mais, terá o direito de fazer o primeiro saque. Ele ganha um Incremento Livre para sua jogada de saque para cada 5 pontos de vantagem sobre o resultado de seu oponente. Se nenhum duelista superar o resultado do outro por pelo menos 5, então ocorrerá um "empate cármico".

Saque: Na terceira Rodada do duelo, os dois duelistas entram no estágio de Saque no Turno de Iniciativa do duelista mais lento. O duelista que obteve o primeiro saque faz uma jogada de ataque de Iaijutsu/Reflexos contra o NA de Armadura normal de seu oponente. Quaisquer Incrementos Livres ganhos do estágio de Foco se aplicam a esta jogada. O ataque é resolvido normalmente, incluindo Ferimentos a serem aplicados. O segundo duelista pode então fazer seu teste de Iaijutsu/Reflexos, presumindo que ainda esteja vivo. Em um duelo até o primeiro sangue, o segundo duelista perdeu o duelo se seu oponente o atingiu, e atacar após o primeiro sangue é considerado extremamente desonroso. No caso de nenhum oponente ter vencido a Disputa durante o estágio de foco, ambos farão suas jogadas de ataque simultaneamente, um evento

Declinar um Duelo

Quando dois duelistas de iaijutsu se enfrentam, o estágio de Avaliação pode parecer demorar uma eternidade enquanto eles se observam, procurando por quaisquer sinais de fraqueza. É neste ponto do duelo que um dos duelistas, tendo avaliado seu oponente e percebido que não tem chance de vitória, pode conceder o duelo sem sequer puxar do aço. Isto é considerado um ato honrado por muitos samurais, e não confere vergonha ao indivíduo vencido. Jogar sua vida fora sem esperança de vitória, negando ao seu senhor um servo leal no processo, é muito mais vergonhoso. Porém, espera-se que o duelista rendido ainda seja considerado derrotado, e se o duelo era até a morte, ele pode ter que cometer seppuku.

Duelos de Taryu-Jiai

O Livro do Ar faz menção a um tipo de duelo mágico, conhecido como taryu-jiai, por vezes praticado por shugenjas que desejam se enfrentar diretamente ao invés de deixar espadachins lutarem por eles. Regras completas sobre esta forma especial de duelo serão inclusas em suplementos futuros, mas, por hora, Mestres que desejem descrever esses duelos podem fazê-lo substituindo a Perícia Iaijutsu pela Perícia Feitiçaria e avaliando o dano de acordo com o Anel em que o shugenja tem Afinidade.

conhecido como empate cármico. O Destino interviu, e a causa do duelo é considerada perdida por ambas as partes. Nenhuma delas é vitoriosa ou derrotada.

Se nenhum duelista estiver morto ao fim da fase de Saque, e o duelo for até a morte, ele se tornará uma luta normal, continuando até que um combatente esteja morto. Independente dos resultados do duelo, o ato de sacar conta como as ações dos personagens para esta rodada.

Imobilização

Como o duelo de iaijutsu, a imobilização é uma situação de combate única que é diferente o bastante da luta padrão para merecer o seu próprio sistema. Imobilizações seguem as regras normais de uma luta, e como tal, usam as mesmas regras para Iniciativa, Ações, Rodadas e Turnos.

Um personagem pode iniciar uma imobilização fazendo uma jogada de ataque usando Jiujutsu/Agilidade. Esta é sempre uma Ação Complexa a menos que o personagem possua uma habilidade que permita especificamente imobilizações como Ação Simples ou Livre. Para iniciar com sucesso uma imobilização, o personagem atacante deve superar o NA de Armadura do alvo com sua jogada de ataque. Esta jogada de ataque ignora os benefícios de armadura no NA de Armadura. Se o ataque tiver sucesso, atacante e defensor são considerados como estando em uma imobilização.

Quando personagens estão envolvidos em uma imobilização, um deles está no controle. Inicialmente, é o personagem que iniciou a imobilização, mas isto pode mudar durante a rodada. Um personagem imobilizado deve tentar controlar a imobilização no começo de seu Turno. Todos os personagens envolvidos na imobilização devem fazer um Teste Resistido de Jiujutsu/Força. O personagem com o maior resultado será considerado no controle da imobilização até o próximo Turno do personagem.

Um personagem que tenha o controle de uma imobilização pode fazer uma das coisas a seguir em seu Turno:

- ***Golpear:*** Com uma Ação Complexa, o personagem pode causar dano desarmado normal em qualquer outro participante da imobilização. Este dano não pode se beneficiar de Incrementos, pois não há uma jogada de ataque sendo feita. Porém Incrementos Livres ainda se aplicam.
- ***Arremesso:*** Com uma Ação Complexa, o personagem pode arremessar um oponente, deixando-o prostrado em qualquer lugar a até 1,5m de distância. Isso remove o personagem arremessado da imobilização.
- ***Interromper:*** Com uma Ação Simples, o personagem pode remover-se imediatamente da imobilização.
- ***Passar:*** Com uma Ação Livre, o personagem pode não fazer nada, escolhendo manter a imobilização e manter o controle.

Certas armas, principalmente armas de corrente e certas armas de haste, podem ser usadas para prender oponentes. Esses tipos de imobilizações são idênticos às imobilizações normais, exceto que a jogada de ataque e controle usa a respectiva Perícia de Arma em vez do Jiujutsu, e um golpe causa dano com base na arma em vez do dano desarmado. Há um risco associado a isso, porém. Se um personagem usando uma arma perder o controle da imobilização, seu oponente ganhará dois Incrementos Livres em seu próximo turno para usar a manobra Desarme contra ele.

Efeitos Condicionais

Há várias condições que podem afetar um personagem durante o combate, cada uma com seus efeitos mecânicos únicos. Técnicas de Escolas podem causar várias delas, enquanto outras simplesmente ocorrem como resultado de fatores ambientais. A lista de condições não é exaustiva, mas aborda todas as condições mais prováveis que um personagem pode sofrer. O Mestre deve usar essas regras como orientações para quaisquer condições incomuns que não sejam abordadas aqui.

- ***Cego*** – Um personagem que tenha sido cegado ou que sofra da Desvantagem Cegueira sofre uma penalidade de -3k3 em todas as jogadas de ataques de longa distância e -1k1 para ataques corpo a corpo. O NA de Armadura básico de um personagem cego é igual a seu Atributo Reflexos mais 5 (o bônus de armadura é somado normalmente). O Anel de Água do personagem é considerado dois níveis menor para fins de determinar a distância que ele pode se mover como parte de uma Ação de Movimento. Qualquer tentativa de Ação de Movimento Simples requersucesso um teste de Esportes/Agilidade (NA 20) ou o personagem cairá prostrado.
- ***Atordoado*** – Um personagem entorpecido sofre uma penalidade de -3k0 para todas as ações. Personagens atordoados só podem usar as Posturas Defesa e Defesa Total e não podem realizar um duelo de Iaijutsu. O personagem pode se recuperar deste Efeito de Status com um sucesso em um teste do Anel de Terra contra NA 20 durante o Estágio de Reação. O alvo pode tentar esta jogada uma vez por Rodada, e o NA diminui por 5 a cada vez que ele falhar no teste.
- ***Preso*** – Um personagem que tenha se prendido em algo não pode fazer ações além de tentar se libertar. Isso é feito com um teste de Força contra um NA determinado pelo Mestre baseado na natureza da prisão; ou um Teste Resistido, se alguém estiver ativamente tentando manter o personagem preso. Oponentes podem iniciar uma imobilização com um personagem preso sem uma jogada de ataque.
- ***Jejum*** – Um personagem que fique sem comida e água por 24 horas perde a capacidade de recuperar Pontos de Vazio por descanso, embora eles ainda possam ser recuperados por meditação. Após dois dias de jejum, um personagem sofre uma penalidade +5 NA para todos os testes de Perícias, Atributos físicos e Feitiços até que coma e beba. Isto aumenta em +5 para cada dia adicional de jejum. Após um número de dias de jejum igual ao seu Vigor, ele começa a sofrer 2k1 Ferimentos por dia até que coma e beba ou morra.
- ***Fatigado*** – Um personagem que fique sem descanso por 24 horas sofrerá uma penalidade de +5 no NA em todos os testes de PerícíasAtributos físicos e Feitiços até que repouse. Essa penalidade aumentará em +5 para cada dia que ele passe sem descanso. Após uma quantidade de dias igual ao Atributo Vigor do personagem, ele deverá começar a fazer Testes do Atributo Vontade com NA 20 a cada duas horas para evitar cair de sono. Um personagem fatigado não poderá adotar a Postura Ataque Total.
- ***Imobilizado*** – Um personagem que está participando de uma imobilização é considerado imobilizado. Personagens imobilizados são muito mais fáceis de atingir, e têm seu NA de Armadura reduzido a 5 mais quaisquer bônus de armadura que estejam usando.
- ***Montado/Superior*** – Um personagem sobre um cavalo ou outra montaria, ou que esteja em terreno elevado (ao menos um metro de altura de vantagem), ganha um bônus de +1k0 em Testes de Ataque contra oponentes desmontados/inferiores. Um personagem montado não pode usar a Postura Ataque Total.
- ***Prostrado*** – Um personagem prostrado está deitado de costas, de bruços ou de lado, e não pode se mover, atacar ou se defender plenamente. Um personagem prostrado sofre imediatamente uma penalidade de -10 em seu NA de Armadura contra ataques corpo a corpo. Esta penalidade permanece até que ele se levante. Ele não pode usar Ações de Movimento, e só pode adotar as Posturas Defesa ou Ataque. Ele não pode atacar com armas grandes, e sofre uma penalidade de -2k0 em ataques com armas pequenas e médias. Requer uma Ação Simples para se levantar da posição prostrado.
- ***Paralisado*** – Um personagem que esteja atordoado não poderá fazer ações. Tal personagem tem NA de Armadura igual a 5 mais quaisquer bônus de armadura usada. O personagem pode se recuperar deste Efeito de Status fazendo um Teste do Anel de Terra contra NA 20 durante o Estágio de Reação. Se a jogada falhar, o status termina no fim da próxima Rodada de Combate.

Penalidades de Dados

Vários efeitos condicionais (sem mencionar outros efeitos mecânicos) resultam em penalidades de dados. Um personagem que esteja Atordoado, por exemplo, sofre uma penalidade de -3k0 em todas as ações. Isto reduz em três o número de dados lançados em qualquer ação que ele faça. Se o número de dados mantidos for maior que o número de dados lançados após esta penalidade ser aplicada, então o número de dados mantidos também será reduzido.

- Exemplo: Um personagem que esteja Atordoado tenta fazer uma jogada de ataque usando sua katana. Se ele normalmente lançaria 6k4 para fazer este ataque, após a penalidade de Atordoado se aplicar, ele lançará 3k3, não 3k4. Ele não poderia rolar 3k4 porque é impossível manter mais dados do que ele rolou.

Medo

Samurais são ensinados a viver sem medo, mas são seres humanos, e seus espíritos podem fraquejar diante de terríveis fenômenos ou inimigos perigosos. A qualquer momento que um personagem for confrontado com algo que possa fazer sua coragem falhar, o Mestre pode fazê-lo jogar para resistir a um efeito de Medo.

Efeitos de Medo recebem um Nível, variando de 1 a 10, para representar sua seriedade. Para resistir a um efeito de Medo, um personagem deve fazer uma Jogada Simples de Vontade contra um NA igual a 5 + (5 x nível de Medo). Portanto, resistir a um efeito de Medo 3 requer uma jogada contra NA 20. Aqueles com alta Honra, porém, são melhores em superar este teste — todos os personagens podem somar seu Nível de Honra ao total do Teste.

Um personagem que falhe em resistir a um efeito de medo sofre uma penalidade para todos os seus dados rolados igual a –Xk0, onde X é o Nível do efeito de Medo. Portanto, por exemplo, um efeito de Medo 2 infligiria uma penalidade -2k0 em todos os Testes de dados. Esta penalidade dura até o fim do encontro, exceto se a fonte do Medo for removida antes disso.

Personagens que falhem catastroficamente em resistir ao Medo podem de fato perder o controle de si e sucumbir completamente ao terror. Se um personagem falhar por 15 ou mais em uma jogada para resistir ao Medo, ele será tomado pelo medo e fugirá ou se encolherá indefeso, como o Mestre preferir.

Honra, Glória e Status

Além de seus Anéis, Atributoss e Perícias, personagens têm outras qualidades quantificadas em níveis que determinam muito sobre seu valor interno, quão famosos são, e quão importantes são no Império Esmeralda. Essas qualidades são representadas por Honra, Glória e Status, respectivamente. Eles são atributos que afetam a vida diária de praticamente todo samurai. Como outros atributos, esses três são normalmente escalonados de 1 a 10, sendo possível, embora improvável, que alguns deles tenham um nível 0.

Cada Nível de Honra, Glória e Status é composto de dez Pontos, representando mudanças fracionais desses níveis. Quando um personagem acumula dez Pontos de Glória, por exemplo, seu Nível de Glória aumenta em um e os dez Pontos de Glória são perdidos. Embora Honra possa ser aumentada (ou diminuída) a qualquer momento, Glória e Status necessitam reconhecimento oficial por um senhor ou superior do personagem para progredir em Nível. Por exemplo, um soldado que ganhe Pontos de Glória para aumentar seu Nível de Glória não pode fazê-lo até que ao menos que seu senhor ou oficial em comando o congratule por suas ações e reconheça os atos que o personagem cometeu para ganhar os Pontos de Glória em questão.

Honra

Honra reflete primariamente como um samurai avalia sua capacidade pessoal de seguir as virtudes do Bushidô e cumpre os deveres a ele designados por seu senhor. Embora Honra seja primariamente interna, há um componente externo também, pois a Honra de um samurai afeta grandemente como ele se porta e, portanto como os outros o percebem. O Nível de Honra pode ser superficialmente descrito como:

Níveis de Honra 0-1: Cão Sem Honra

Esses indivíduos com Nível de Honra 0 ou 1 não seguem ou nem sequer reconhecem as virtudes do Bushidô, e zombam dos que são restritos por tão antiquado código de conduta. Indivíduos deste tipo não merecem confiança e valorizam apenas seus próprios interesses e bem-estar em detrimento de qualquer outra pessoa ou coisa. Criminosos se encaixam nesta categoria.

Níveis de Honra 2-3: Desconfiáveis

Embora personagens com Níveis de Honra 2 e 3 não sejam particularmente honrados, eles ao menos respeitam o conceito e fazem esforços mínimos para seguir os princípios sob certas circunstâncias. Talvez isto seja um indício de uma melhora do indivíduo, ou talvez ele só queira evitar desonrar completamente seu clã ou senhor por suas ações. Ainda assim, a coisa mais importante para uma pessoa deste tipo é ela mesma, e muito pouco pode convencê-la do contrário.

Níveis de Honra 4-5: O Que é Esperado

Personagens com Níveis de Honra 4 e 5 são o padrão pelo qual outros são medidos. Tais samurais se esforçam diariamente para seguir as virtudes do Bushidô e trazer honra e glória às suas famílias e clãs. Ainda assim, eles são indivíduos humanos e falhos. Como tais, eles ocasionalmente não cumprem seus potenciais, mas não tanto que caiam em vergonha e desapontamento.

Níveis de Honra 6-7: Excepcional

Um samurai de Nivel de Honra 6 ou 7 entende a força inerente ao código do Bushidô. Tal homem sente as tentações a que personagens de menor Honra sucumbem, mas é capaz de resistir a elas por convicção e força de vontade. Esses samurais podem ocasionalmente abandonar a virtude em nome da praticidade, mas tais coisas são exceção e não a regra.

Níveis de Honra 8-9: Uma Alma Acima de Questão

Samurais de Níveis de Honra 8 e 9 são indivíduos raros que conseguiram colocar de lado suas emoções e preocupações pessoais, substituindo-as por zelo pelo dever e pelo Bushidô. Para alguns, esses homens e mulheres são exemplos de virtude que devem ser respeitados e admirados, enquanto para outros, são rígidos e inflexíveis doutrinadores indispostos a se desviarem mesmo que levemente de seus próprios códigos de condutas intragáveis.

Nível de Honra 10: Força de Mil Ancestrais

Talvez uma alma em dez mil atinja o Nível de Honra 10, que representa os maiores e mais virtuosos heróis de um Império inteiro. Tal indivíduo é praticamente irrepreensível, exceto pelos mais altos níveis da burocracia imperial. Indivíduos deste calibre são completamente altruístas, dedicados aos seus senhores, clã e Imperador, e exibem virtude em toda ação.

Ganhando e Perdendo Honra

Um personagem ganha e perde Honra dependendo de suas ações. Um personagem honrado que cometa atos desonrados verá seu Nível de Honra reduzido com o tempo. Inversamente, um personagem com baixo Nível de Honra que cometa atos honrados verá seu Nível de Honra aumentando de acordo. A quantidade de Honra ganhada ou perdida com qualquer ação

Tabela 2.3: Ganhando e Perdendo Honra

Ganhos e Perdas pelo Nível de Honra

Ato	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10
Aceitar suborno	0	0	-3	-4	-7	-8
Aceitar a responsabilidade pela ação vergonhosa de um superior	8	7	6	4	3	3
Reconhecer um oponente como superior	5	4	4	2	2	0
Ajudar um inimigo ferido	9	8	6	6	5	3
Ser cúmplice de um crime hediondo	-1	-4	-8	-12	-16	-20
Ser cúmplice de um crime leve	0	-1	-4	-4	-8	-8
Quebra de etiqueta, blasfêmia	-1	-6	-10	-10	-16	-20
Quebra de etiqueta, Maior	0	-2	-2	-2	-6	-6
Quebra de etiqueta, Menor	0	0	-1	-2	-2	-2
Deslealdade para com o senhor, cônjuge ou superior	0	-2	-6	-10	-14	-18
Levado a cometer um ato criminoso	-1	-4	-8	-12	-16	-18
Levado a cometer um ato desleal	0	-2	-4	-6	-10	-14
Levado a cometer um ato tolo	0	-2	-4	-4	-6	-8
Desobedecer os comandos do seu senhor	0	-2	-2	-6	-6	-10
Tolerar um insulto aos seus ancestrais	0	-2	-4	-4	-6	-8
Tolerar um insulto a si próprio	2	2	2	0	0	0
Tolerar um insulto à sua família ou clã	0	0	-2	-2	-4	-4
Enfrentar um oponente superior em nome de sua família	8	6	5	4	3	2
Fugir de uma batalha	0	-2	-4	-6	-8	-10
Cumprir ordens apesar de perdas pessoais	6	4	0	0	-2	-4
Cumprir uma promessa apesar de grande custo pessoal	10	8	6	4	2	0
Dar um relatório verídico em detrimento próprio	8	6	4	2	0	0
Mentir para aumentar sua reputação	0	-2	-4	-6	-8	-10
Manipular outrem a comportamento desonroso	0	-2	-4	-6	-8	-10
Polidamente ignorar comportamento desonroso alheio	3	2	0	0	-2	-2
Proteger os interesses de seu clã/família/senhor apesar de grande risco para si	8	8	6	6	4	2
Mostrar gentileza para com pessoas de posição inferior	6	6	4	4	2	2
Mostrar sincera cortesia a seus inimigos ou rivais	9	7	5	2	0	0
Usar uma Perícia Baixa	0	-1	-2	-3	-6	-9
Usar falsa cortesia para tirar vantagem de um inimigo	0	0	-2	-6	-10	-10

em particular, porém, dependerá do quão honrado é o personagem que comete o ato. Um personagem de Nível de Honra 10, por exemplo, ganhará menos honra por mostrar cortesia por seus inimigos, pois isto já é esperado, enquanto um personagem de Nível de Honra 2 ganhará proporcionalmente mais Honra, pois tal coisa é um fato raro para esta pessoa em relação ao que é esperado dela.

A tabela acima representa as típicas recompensas e perdas de Honra para ações notáveis nos vários níveis de Honra. Como esses ganhos e perdas de honra ocorrem no jogo é escolha do Mestre. Alguns Mestres podem desejar simplesmente seguir a tabela e permitir ganhos e perdas de Honra automaticamente, mas outros Mestres podem desejar exercer mais controle e conceder ganhos e penalidades de Honra baseados nas linhas gerais desta tabela. Cabe totalmente ao Mestre decidir, preferencialmente em conjunto com os jogadores.

A Força da Honra

Um dos maiores benefícios de ter um alto Nível de Honra é que os personagens podem usar sua Honra para ajudá-los a resistir a tentações ou manipulações que um verdadeiro samurai refutaria facilmente. Personagens somam seus Níveis de Honra ao total de qualquer jogada feita para resistir a usos das Perícias Intimidação e Tentação, bem como todas as jogadas para resistir a efeitos de Medo de qualquer espécie.

Discernindo Honra

Samurais que têm alto Nível de Honra se portam de maneira que sua natureza é óbvia para os que prestarem a devida atenção. Qualquer personagem pode tentar discernir o Nível de Honra de outra pessoa fazendo um teste de Conhecimento: Bushidô/Astúcia (NA 30). Em caso de sucesso, a pessoa que fez o Teste pode discernir o Nível de Honra do samurai sendo avaliado.

Regra Opcional: O Teste de Honra

Alguns Mestres podem desejar oferecer recompensas e incentivos mais concretos para personagens que mantenham um Nível de Honra maior. Isso pode ser feito introduzindo no jogo o conceito de Teste de Honra.

Um Teste de Honra permite que um personagem invoque sua Honra uma vez por sessão de jogo para ajudá-lo a fazer algo que de outro modo não seria capaz. Após um personagem falhar em um teste de Perícia, Atributo ou Feitiço, ele pode optará em refazer a tentativa contra o mesmo NA, mas usando seu Nível de Honra nos dados lançados e mantidos no lugar dos dados originais (por exemplo, um personagem com Nível de Honra 6 falha em uma jogada de ataque e decide invocar sua Honra para refazer a jogada. Sua jogada de ataque normal é 7k4, mas ele agora refaz o teste com 6k6, já que seu Nível de Honra é 6). Se a segunda jogada tiver sucesso, o personagem faz a ação com sucesso. Porém, se ela falhar, não apenas o personagem falhará na ação, mas também perderá um Nível inteiro (dez Pontos) de Honra pois sua fé em suas próprias capacidades será abalada.

O Mestre deve ter cuidado ao decidir se usará ou não o Teste de Honra em seu jogo. Embora pareça criar um incentivo para os personagens seguirem a trilha do Bushidô, ela também cria o potencial desequilíbrio no jogo a favor de personagens com alta honra, permitindo-lhes um sucesso quase certo uma vez por sessão. Mestres devem considerar cuidadosamente se desejam permitir esta opção.

Glória

Glória é a medida da fama de um indivíduo pelo Império como resultado de seus feitos pessoais. Diferentemente de Honra e Status, a Glória é um atributo muito fluido e pode variar bastante com os resultados de um único duelo, luta ou batalha. Indivíduos que participem de eventos sensacionais, como oficiais militares ou duelistas, são mais propensos a terem alta Glória, enquanto indivíduos mais contidos ou discretos, como estudiosos ou escribas, são menos propensos a serem reconhecidos. Surpreendentemente, indivíduos de altos níveis sociais como o Imperador ou os daimyos das famílias Imperiais têm Glória relativamente baixa, pois é improvável que eles sejam reconhecidos fora dos limites de suas posições e desacompanhados de seu séquito. Há poucos no Império, afinal, que podem reconhecer o Imperador se ele estiver viajando em roupas simples sem sua legião de guarda-costas e servos.

Glória é uma medida da fama, não prestígio, e pessoas com Glória inferior à de um samurai de maneira alguma são obrigadas a obedecê-lo. Espera-se que demonstrem o devido respeito para alguém de sua reputação, porém, deixar de fazê-lo pode resultar em motivo legítimo para um duelo ou outro resultado desagradável.

Ganhando Glória

O ganho e a perda de Glória podem ocorrer de várias maneiras, todas baseadas nas ações de um samurai e quais ramificações suas ações terão em sua reputação no Império como um todo. Ganhos e perdas de Glória estão além do controle do indivíduo, pois a Glória cresce e diminui como resultado de outras pessoas falando de seus feitos. Bem como ocorre com a Honra, cabe ao Mestre decidir se mudanças de Glória devem ser "automáticas" ou não.

Efeitos da Glória

Quanto maior o Nível de Glória de um samurai, maior a probabilidade de ele ser reconhecido quando encontrar pessoas que nunca viu antes. Sempre que isto ocorrer, o Mestre poderá fazer um teste de Conhecimento: Heráldica/Inteligência para estranhos contra NA 50. Este NA é reduzido por uma quantia igual ao Nível de Glória atual do samurai x 5. Se o Teste tiver sucesso, o estranho reconhecerá o samurai e reagirá apropriadamente.

Status

Rokugan é uma sociedade feudal, e o Status é a medida do papel e influência do indivíduo nessa sociedade. Os de maior Status controlam mais recursos, autoridade e riqueza, enquanto os de menor Status têm pouca autoridade sobre qualquer coisa, talvez até mesmo suas próprias vidas. Status é geralmente um atributo estático que muda irregularmente. De modo geral, o único meio de um personagem aumentar seu Status é ganhar indicações ou promoções de alguém que seja de um nível hierárquico superior em sua família, Clã ou na burocracia Imperial.

Tabela 2.4: Ganhando e Perdendo Glória

Reconhecimento	Ser reconhecido publicamente por alguém de Status 7 ou mais, ganhe 1 Nível
Dívida de Sangue	Vingar uma dívida rende Glória igual ao Status ou Glória do oponente (o menor dos dois)
Flagrado Mentindo	Perde o dobro da Glória ganha pelo ato sobre o qual o samurai mentiu
Completar uma Busca	Pontos de Glória = metade do Nível de Glória do indivíduo que emitiu a busca
Habilidade Artesanal	Um ponto de Glória para cada Incremento feito ao criar um item
Derrota	Oficial que perca uma batalha/duelista que perca um duelo (perde um valor igual à Glória do oponente)
Duelos	Vencer um duelo rende pontos de Glória iguais a 1/3 do Status/Glória do oponente
Desonra Familiar	Perder um Nível de Glória se um parente próximo cometer ato digno de seppuku
Presentes	Glória igual à Glória/Status se receber um presente de um samurai de maior nível
Ociosidade	Perder um ponto de Glória para cada semana sem ganhar Glória
Indiferença	Ser ignorado por mau comportamento anterior, reduzir todos os ganhos de Glória em 1, aumentar perdas em 2
Imortalidade	Inspiração para uma obra de arte, ganhar pontos de Glória = nível do mais proeminente admirador
Aprendizado	Um Nível de Glória ao ganhar um Nível de Sabedoria
Casamento	Aumentar Nível de Glória do cônjuge de menor Glória para um nível abaixo do cônjuge de maior Glória
Bravata Pública	Após ganhar Glória, você pode ganhar um ponto adicional por bravata pública
Romance	Um ponto de Glória por declaração de amor em público (sem identificar a pessoa amada)
Lutas	Um ponto de Glória por derrotar bandidos, ronins, etc.
Status	Ganhar Glória igual à quantia de Status ganha
Roubar Crédito	Ganhar a quantia normalmente ganha pelo ato usurpado
Guerra	Ganhe 3 pontos de Glória por sobreviver a uma batalha, 6 se do lado vencedor

Tabela 2.5: Níveis de Glória

Herói Lendário	10
Campeão de Esmeralda	8
Campeão de Clã Maior	8
Campeão de Jade	7
Herói de Guerra Renomado	7
Tesoreiro Imperial	7
Famoso Dramaturgo, Poeta, Artista	6
Daimyo de Família de Clã Maior	6
Artesão Famoso	6
Chanceler Imperial	6
Arauto Imperial	6
Shogun	6
Voz do Imperador	6
Rikugunshokan (comandante de um exército)	6
Shireikan (comandante de várias legiões)	5
Herói de Guerra Vitorioso	5
O Imperador	4
A Imperatriz	4
Conselheiro Imperial	4
Campeão de Clã Menor	4
Daimyo dos Miya, Otomo ou Seppun	4
Taisa (Comandante de uma legião militar)	4
Herói de Guerra Derrotado (honrado)	4
Chui (comandante de uma companhia)	3
Magistrado de Jade ou Esmeralda	3
Filhos do Imperador	3
Geisha	3
Gunso (comandante de um esquadrão militar)	3
Hatamoto (responsável de honra de um daimyo)	3
Legionário Imperial/Jade	3
Governador Provincial	3
Governador de Cidade	2
Magistrado de Clã	2
Karo (conselheiro de governador ou administrador)	2
Nikutai (segundo em comando de um gunso)	2
Mensageiro Imperial	2
Daimyo de família vassala	2
Artista, Mercador, Diplomata	1
Gerente de posses, Hohei (recruta militar)	1
Soldados camponeses, guerreiros camponeses	0.5
Oficiais de vilarejos, samurais vassalos	0.5

Tabela 2.6: Níveis de Infâmia

Bandido	1
Assassino	2
Exilado	4
Conquistador (herói de guerra implacável)	4
Gaijin (diplomata)	5
Gaijin (qualquer outro)	6
Maho-tsukai	8
Ninja	8
Lorde Negro das Terras Sombrias	10

Infâmia

Personagens que ganhem Glória por cometer atos criminosos ou desonrados podem receber Infâmia, que é similar à Glória em todos os aspectos salvo que inspira medo e repulsa ao invés de admiração ou respeito. Ela é ganha exatamente da mesma maneira, mas por atos hediondos e temíveis, tipicamente os que normalmente causariam uma perda de Honra. Indivíduos com Infâmia podem ser reconhecidos da mesma maneira que aqueles com Glória, mas a reação daqueles que os reconhecem é bem diferente. Se um personagem tiver Glória e Infâmia, os Níveis totais devem ser combinados para determinar como o personagem será reconhecido.

Pontos de Infâmia podem facilmente ser conseguidos através da Desvantagem Infâmia, ou através de suas ações durante o jogo de acordo com a discrição do Mestre.

Ganhando e Perdendo Status

Status só pode ser ganho pela promoção formal de um samurai por seu senhor ou outro indivíduo de nível superior. Isto é tradicionalmente feito em reconhecimento de serviço glorioso, embora indicações políticas também sejam comuns. Perder Status é menos comum, e é feito pelo mesmo tipo de indivíduo, mas como punição por alguma tipo de falha, tipicamente uma falta para com o dever. Há pouco a ser feito em tais casos, embora no caso de um rebaixamento injusto, um samurai possa discretamente protestar seu rebaixamento a uma figura de maior autoridade que tenha influência sobre o indivíduo que o rebaixou. Se o rebaixamento for considerado injusto, haverá uma restauração do Status da parte prejudicada e perda de Honra do indivíduo que realizou o ato injusto em primeiro lugar. Porém, uma queixa indevida resulta em punição ainda mais severa ao samurai queixoso.

Tabela 2.7: Níveis de Status

O Imperador	10
A Imperatriz	9.9
A Voz do Imperador	9.5
Os Filhos do Imperador	9.4
Daimyo dos Miya, Otomo e Seppun	9.3
Campeão de Esmeralda, Campeão de Jade e Shogun	9
Chanceler Imperial, Conselheiro Imperial	9
Campeão de Clã Maior	8
Campeão de Clã Menor	7.5
Arauto Imperial	7
Tesoureiro Imperial	7
Daimyo de Família de Clã Maior	7
Rikugunshokan (Comandante de exército)	7
Hatamoto (administrador chefe de um daimyo)	6
Governador Provincial	6
Shireikan (Comandante de várias legiões)	6
Governador de Cidade	5
Taisa (Comandante de uma legião militar)	5.5
Chui (Comandante de uma companhia militar)	5
Daimyo de Família Vassala	5
Karo (conselheiro chefe de um senhor)	4.7
Magistrado de Jade ou Esmeralda	4.5+
Sensei Respeitado	4
Magistrado de Clã	4+
Gunso (Comandante de um esquadrão militar)	3
Samurai de Família Imperial Mediano	3
Diplomata, Gokenin (gerente de posses)	2
Shisha (mensageiro Imperial)	2
Nikutai (segundo em comando de um gunso)	1.5
Abade da Irmandade	1.5
Samurai Mediano de Clã Maior/ Menor	1
Hohei (recruta militar)	1
Monge da Irmandade Típico	1
Ji-Samurai (Famílias Vassalas)	0.5
Ashigaru (Soldados Camponeses)	0.4
Doshin (Oficiais de Vilarejos)	0.3
Budoka (Guerreiros Camponeses)	0.2
Artesãos, Mercadores	0.1
Ronin	0
Constritos Camponeses	0
Artistas, Geishas	-1
Coureiro, Açougueiro	-4
Torturador	-5
Coveiro	-8
Ninja	-10

Efeitos de Status

O Status concede a um samurai autoridade sobre samurais de menor Status, mas apenas se esses samurais estiverem na mesma hierarquia. Um samurai do Leão com Status 3, por exemplo, não pode dar ordens a um samurai Louva-a-deus com Status 2 a menos que ambos sejam membros da mesma organização militar ou ordem social comparável de algum tipo; neste caso, o Leão simplesmente não tem autoridade sobre o Louva-a-deus. Por outro lado, um Leão de Status 3 pode normalmente dar ordens a outro Leão de Status 2. Porém, samurais devem sempre tomar cuidado ao fazê-lo, e garantir que não interrompam ou contradigam as ordens de outros samurais com Status maior ainda que os seus próprios. Contrariar um superior resulta em perda de Honra e possivelmente uma perda de Status também.

Monges

Monges ocupam uma posição única na ordem social do Império Esmeralda. Embora sejam respeitados por sua sabedoria e dedicação ao Tao de Shinsei, eles não têm um lugar real na sociedade samurai. Monges são considerados tendo Status 1 e Glória 0. Monges podem ganhar Glória e Status, mas só ganham metade da quantia de Glória que normalmente seria atribuída a um indivíduo da casta samurai.

炎の巻

"Um emissário do trono deve ter a força de um aço que faça jus à força de sua honra."

- Seppun Katsura

Livro do Fogo

Resumo da Criação de Personagem

Para aqueles de vocês que jogaram edições anteriores do RPG de L5A, o método de criação de personagem parecerá bem familiar, embora tenha havido algumas mudanças. Se você é novo no jogo, por favor, continue a ler para ter uma explicação completa de cada passo do processo. Aqui está um resumo rápido:

Passo 1: Escolha Seu Clã

Este é o aspecto mais forte de qualquer personagem de Lenda dos Cinco Anéis, e o que terá maior impacto sobre sua experiência de jogo. Escolha um Clã Maior do qual seu personagem se origina, descritos no Livro do Ar e mais adiante neste capítulo.

Passo 2: Escolha Sua Família

Mesmo dentro de um único clã, as várias famílias oferecem uma vasta gama de personagens que podem ser criados. Assim que seu clã for escolhido, escolha uma das famílias que compõem o clã para receber seus benefícios adicionais. Os benefícios mecânicos das famílias são listados sob os Clãs Maiores aos quais elas pertencem, ainda neste capítulo.

Passo 3: Escolha Sua Escola

Dentro das famílias dos Clãs Maiores há várias Escolas que ensinam antigas Técnicas secretas de considerável poder. Elas dão aos personagens uma vantagem sobre seus inimigos e os identificam como membros confiáveis do clã. Quatro Escolas estão inclusas para cada Clã Maior e podem ser encontradas adiante neste capítulo.

Passo 4: Customize Seu Personagem

Os personagens recebem Pontos de Experiência a fim de representar a melhora de suas habilidades ao longo do tempo com base nas dificuldades que enfrentaram. Eles são dados aos personagens no fim das aventuras (vide Livro do Vazio para discussão a respeito), mas também na criação do personagem para representar tudo o que ele aprendeu durante seu tempo de vida até o ponto em que a campanha começa. Um personagem iniciante normal começa com 40 Pontos de Experiência para gastar na compra de Atributos, Vantagens e Perícias. Pontos de Experiência adicionais podem ser adquiridos comprando Desvantagens.

Passo 5: Atributos Derivados

Certas habilidades ou atributos que um personagem possui são determinados baseados em outras coisas. Para completar seu personagem, anote sua Honra (definida pela Escola), Status (o padrão é 1,0), Glória (o padrão é 1,0), e calcule o seu Nível de Sabedoria.

Criação de Personagem Expandida

O processo de criar um personagem para L5A RPG pode ser tão complexo ou simples quanto os jogadores e Mestres desejarem. Porém, o mais importante aspecto de criar um personagem não está nas mecânicas que representam suas habilidades, mas em sua Pessoalidade, história e ambições. Samurais não são guerreiros ensandecidos, apesar das prescrições do código do Bushidô; eles são homens e mulheres que possuem incrível zelo pela vida, ainda que uma completa ausência de medo em relação às suas mortes. Antes de criar seu personagem mecanicamente, é importante entender quem ele é. Alguns jogadores não precisam de ajuda neste aspecto, mas para outros, o Jogo das Vinte Questões pode ser bem útil.

O Jogo das Vinte Perguntas

Embora a parte mecânica do processo de criação de personagem seja muito importante, os aspectos principais de seu personagem têm pouco a ver com as regras em si. Que tipo de personagem você quer interpretar? Como é sua história? Quais são seus objetivos? Qual é a coisa mais importante no mundo para ele? Essas são perguntas que você deve considerar antes de sequer folhear as seções de regras do livro. Para facilitar o processo, criamos vinte perguntas, cujas respostas são vitais para o entendimento de qualquer personagem bem desenvolvido e tridimensional.

1. A que clã seu personagem pertence?

O clã de um personagem é sua característica mais forte, pois cada clã tem filosofias, preconceitos e ideais distintos e bem estabelecidos. Se um personagem adere aos estereótipos de seu clã ou rompe com eles, qualquer uma dessas escolhas será muito importante para sua Pessoalidade.

2. A que família seu personagem pertence?

Assim como o clã de um personagem, sua família é especialmente importante para definir características. Os estereótipos de cada clã são vastos, mas famílias individuais dentro do clã têm papéis e atitudes mais específicos e detalhados que definem ainda mais a identidade do clã e dos que servem a ele.

3. Seu personagem é um bushi, shugenja ou um cortesão?

Dever é um aspecto essencial da vida de todo samurai, e estabelecer exatamente que tipo de dever um personagem é obrigado a cumprir é um importante passo para lhe instilar vida. O personagem é um guerreiro e soldado, um sacerdote e estudioso ou um diplomata e político?

4. Como os outros descreveriam a aparência de seu personagem?

Todo personagem deve ter uma leve descrição para dar-lhe algum tipo de vida ao descrevê-lo aos outros. Qual é a característica mais notável de seu personagem? Seu humor transparece por sua aparência ou ele é inescrutável? Ele faz os outros se sentirem à vontade, ou os deixa desconfortáveis?

5. Qual é a motivação primária de seu personagem?

Embora samurais sejam, em teoria, dedicados exclusivamente a cumprir os desejos de seus senhores, muitos têm seus próprios objetivos também. Alguns podem ser simples, como manter a honra de seus ancestrais, enquanto outros podem buscar a recuperação de uma herança perdida ou vingar uma ofensa à honra de sua família.

6. Quem é a pessoa em quem seu personagem mais confia?

Personagens devem ter uma história mais ou menos desenvolvida para facilitar a interpretação. Esta questão não inclui apenas a identidade do indivíduo, mas como essa pessoa conheceu o personagem, porque são tão próximos e outras questões similares.

7. Quais são o maior ponto forte e a maior fraqueza do seu personagem?

Pontos fortes são aquilo que os outros veem como respeitável ou admirável no personagem, enquanto fraquezas são aquilo que ele se esforçaria em esconder dos outros, para não ser menosprezado por suas falhas. O que seu personagem faz em relação a seus pontos fortes e suas fraquezas, e como isto se diferencia de suas habilidades normais?

8. O que seu personagem acha do Bushidô?

Embora todo samurai respeite o código, muitos Clãs e famílias reverenciam certas virtudes mais do que outras. Qual delas seu personagem consi-

dera a mais importante e quais ele considera inconsequentes? Suas visões diferem das de seu Clã?

9. Qual a opinião do seu personagem sobre o seu clã?

É claro que todo samurai é um servo leal e dedicado do seu Clã, mas isto não significa que não possam ter suas próprias opiniões. O personagem é um vassalo marcial de um Clã pacifista? Ou ele é um pacifista em uma sociedade de guerreiros? Ele discorda das atuais inimizades e alianças do Clã?

10. Seu personagem é casado?

Casamento é uma instituição muito importante no Império de Rokugan. O cônjuge de um samurai é responsável por administrar as posses, e de fato possui considerável poder político dependendo do tamanho de suas propriedades. O casamento do personagem foi arranjado, ou ele ainda é prometido? É alguém que o samurai já conheceu, ou um completo estranho? Há um caso de amor verdadeiro que interferirá com o casamento, ou o samurai abraça o dever acima dos desejos de seu coração?

11. Seu personagem tem algum preconceito?

Muitos Clãs são negativamente predispostos contra ao menos algum outro Clã, mais frequentemente como resultados de conflitos que duraram por décadas ou até mesmo séculos. O personagem é um dos que prontamente adotam esses preconceitos ou ele desenvolveu suas próprias aversões a outros Clãs, mesmo aliados, baseado em suas próprias experiências?

12. A quem seu personagem presta maior lealdade?

A resposta mais simples a esta pergunta obviamente seria "ao Imperador", mas muitos poucos samurais têm a honra de servir ao Filho dos Céus diretamente, e sim servem a alguém em uma longa cadeia de autoridade que incluiria o Campeão Esmeralda, os Campeões dos Clãs, o daimyo da família, os governadores provinciais, ou até mesmo o magistrado local. A quem o personagem serve imediatamente, e esta pessoa é a única a quem ele é leal?

13. Quais são as coisas prediletas e mais detestáveis para o seu personagem?

Isto pode levar a uma infinidade de respostas, incluindo coisas materiais, atividades, locais ou quase qualquer coisa que possa vir à mente. Por que o personagem gosta dessas coisas? Que significado elas têm para sua história?

14. Seu personagem tem algum maneirismo recorrente?

Já que todos tendem a agir de acordo com algum protocolo de etiqueta, detalhes menores e inofensivos de comportamento tendem a ser notados mais frequentemente. Seu personagem morde os lábios quando fica nervoso? Talvez ele tenha uma saudação única que prefira usar. O que ele faz com as mãos quando nada está acontecendo?

15. E quanto às emoções de seu personagem?

Um verdadeiro samurai não deve demonstrar emoções, mas ninguém é completamente disciplinado sempre, e todos demonstram algum grau de emoção em um momento ou outro. Que emoção o personagem é mais propenso a demonstrar quando as circunstâncias surgem? Quais são as coisas que o irritam mais facilmente, e quais emoções são mais fáceis para ele controlar?

16. Como seu personagem lidaria com um comportamento inadequado de um subordinado?

As ações de um subordinado refletem a honra de seu superior, e em tais casos um superior tem um nível de liberdade considerável para lidar com um subordinado. O personagem é do tipo que exige o seppuku do subordinado até mesmo por uma infração menor (algo que pode colocar o próprio personagem em problema significativo muito rapidamente) ou ele perdoará o comportamento e tentará corrigi-lo?

17. Como os pais de seu personagem o descreveriam?

Devoção aos pais é considerada o comportamento devido para qualquer samurai, mas a devoção pode ser oferecida sem qualquer respeito real entre pai e filho. O personagem tem um relacionamento com seus pais ou eles são distantes? O crescimento do personagem foi fonte de alegria ou desdém para seus pais? Eles ainda estão vivos, ou foram tirados cedo do personagem?

18. Qual a maior ambição de seu personagem?

Desejo é um pecado, mas ambição temperada pelo dever é considerada aceitável entre muitos da casta samurai. Bushis normalmente aspiram se tornarem líderes militares, por exemplo, enquanto cortesãos não desejam nada além de governar os outros em cortes influentes. Qual é o objetivo final do personagem e, talvez mais importante, quão longe ele está disposto a ir para cumpri-lo?

19. Quão religioso é o seu personagem?

Entre bushis e cortesãos, o nível de devoção religiosa pode variar bastante. Shugenjas são obviamente religiosos, mas mesmo entre eles, alguns são mais reverentes do que outros. O personagem é do tipo que oferece frequentes preces e faz viagens para templos, ou ele dispensou a necessidade de religião e abraçou a regra do aço em sua vida?

20. Como seu personagem morrerá?

Esta é uma pergunta muito importante e muito intimidadora, mas uma que deve receber consideração. Todo samurai vive a poucos metros da morte, e essa é uma ameaça que pode cair sobre sua cabeça em qualquer dia de sua vida. Qual o destino do seu personagem? Como ele encontrará seu fim quando chegar a hora de juntar-se aos seus ancestrais, ou voltar ao universo como parte do Ciclo Celestial?

Outras Questões

Para os que gostam do jogo das Vinte Perguntas, não há necessidade de parar! Você pode desenvolver seu personagem o quanto quiser usando o mesmo sistema, ou simplesmente elaborar suas próprias respostas. Para os que precisarem de um pouco de inspiração, aqui estão mais vinte perguntas que podem ajudar a aumentar seu lado criativo.

1. Seu personagem tem algum objetivo final, e se sim, qual é?
2. Qual é o segredo de seu personagem, e o que ocorrerá se ele for descoberto?
3. O que seu personagem pensa do clima político de Rokugan?
4. O que seu personagem faz para relaxar?
5. Se seu personagem receber kokus, como ele os gastará?

6. Seu personagem tem alguma visão estereotipada das classes inferiores?
7. Quais são os nomes dos pais e irmãos de seu personagem, e o que eles fazem?
8. Que recompensa seu personagem mais desejaria receber?
9. Como são a katana e saya do seu personagem?
10. Seu personagem reverencia mais o Tao de Shinsei ou as Fortunas?
11. Qual é a propriedade mais sagrada de seu personagem?
12. Quem é o amigo mais próximo do seu personagem?
13. O que seu personagem ama, teme e odeia?
14. Como seu personagem se sente em relação aos outros Clãs Maiores?
15. Como seu personagem se sente sobre as diferentes posições da Ordem Celestial?
16. Quem é o par ideal do seu personagem?
17. Como seu personagem reage a impurezas menores ou irreverência alheia?
18. Seu personagem já foi exposto a maho ou outras blasfêmias graves?
19. Que conselho você daria ao seu personagem?
20. Quem seria o maior inimigo do seu personagem?

Assim que sua história de fundo estiver totalmente desenvolvida, será hora de garantir que as mecânicas sirvam ao personagem. Os passos a seguir são o processo pelo qual um personagem é criado em L5A RPG.

Passo 1: Começando

Há algumas coisas que você precisa saber antes de olhar as Perícias e outras habilidades do seu personagem. Antes de tudo, cada personagem possui cinco Anéis, que são explicados em detalhes no Livro da Terra. Cada Anel representa um aspecto das habilidades físicas e mentais do personagem. Em suma, eles são:

- **Ar:** Reflexos e Astúcia
- **Terra:** Vigor e Vontade
- **Fogo:** Agilidade e Inteligência
- **Água:** Força e Percepção
- **Vazio:** Vazio não tem Atributos, mas produz Pontos de Vazio. Um personagem tem um número de Pontos de Vazio igual ao seu Anel de Vazio.

Todos os Anéis de um personagem começam em 2. Quando os Atributos individuais que formam os Anéis são aumentados, um Anel sempre permanece igual ao menor dos dois. Por exemplo, se um personagem tiver Agilidade 4 e Inteligência 2, seu Anel de Fogo será 2; Se o personagem aumentasse sua Inteligência para 3, seu Anel de Fogo seria 3 também.

Além disso, neste estágio você provavelmente faz ideia de qual clã e família você deseja que seu personagem seja. Neste caso, anote ambos em sua ficha de personagem, e então determine qual bônus de Atributo você recebe da família em questão. Isto representa o legado da família por treinamento, linhagem e experiência. Este Atributo começa em 3 ao invés de 2. Por exemplo, se seu personagem é da família Mirumoto do Clã Dragão, ele ganha Agilidade +1 e assim começa com Agilidade 3.

Passo 2: O Básico

Com seu personagem estabelecido como parte de um clã e família, é hora de ser um pouco mais específico sobre que tipo de papel ele terá. A essa altura, você já deve saber se seu personagem será um bushi, um cortesão ou um shugenja, ou algumas poucas Escolas com qualificações diferentes (como Monge ou Ninja) ou uma que não tem qualificação. Essas descrições afetam os tipos de habilidades que seu personagem pode aprender depois, incluindo certas Vantagens e Desvantagens, bem como mecânicas opcionais que seu Mestre pode decidir incluir em sua campanha (vide o Passo 3 para mais informações a respeito).

Ao escolher a Escola que deseja que seu personagem frequente, você ganha vários benefícios. Primeiro, um segundo Atributo ganha um bônus de +1. Se for o mesmo Atributo para o qual sua família concede bônus, então o Atributo será 4 ao invés do inicial normal de 2. Porém, muitas combinações não são somadas, portanto seu personagem mais possivelmente começará com dois Atributos em 3 em vez de 2. Por exemplo, se um personagem da família Mirumoto se juntar à Escola de Bushis Mirumoto, ele começaria com Agilidade 3 (do bônus de família Agilidade +1) e Vigor 3 (do bônus de Escola Vigor +1). Além dos bônus de Atributo, a Escola de seu personagem determina seu Nível de Honra inicial, que também deve ser anotado no lugar apropriado em sua ficha de personagem.

Toda Escola ensina seus alunos sete Níveis de Perícias. A menos que especificado o contrário, todas essas Perícias começam em Nível 1. Muitas Escolas permitem que um personagem escolha uma ou mais dessas Perícias de um grupo maior (como Perícias de Conhecimento) para representar o treinamento diverso disponível no dojô. Obviamente, essa Perícia escolhida não pode ser uma já ensinada pela Escola. Registre todas as Perícias concedidas como parte da Escola de seu personagem na ficha de personagem. Por exemplo, um personagem que se juntasse à Escola de Bushis Mirumoto colocaria as seguintes Perícias em sua ficha (porque estão listadas na descrição da Escola): Defesa, Iaijutsu, Kenjutsu, Conhecimento: Shugenja, Conhecimento: Teologia, Meditação, e outra Perícia à escolha do jogador.

Com as questões de benefícios e Perícias inerentes solucionadas, você agora deve cuidar do Equipamento de seu personagem, que é todo seu equipamento inicial, e sua Técnica. Técnicas são poderosas habilidades ensinadas por Escolas individuais e que são mantidas em segredo dos outros clãs, e por vezes até mesmo de outras famílias do mesmo clã, a todo custo . Elas representam a vantagem mais poderosa do personagem contra seus oponentes e devem ser anotadas na ficha de personagem por conveniência.

Passo 3: Customização

Assim que os aspectos iniciais que um personagem recebe de seu clã, família e Escola tiverem sido anotados, será hora de customizar o personagem para que ele não seja exatamente o mesmo que qualquer outro membro de sua Escola. Isto é feito comprando habilidades adicionais e incluindo mais Níveis em Atributos ou Perícias para representar a vida do personagem até o momento em que a campanha começa. Essas habilidades são compradas usando Pontos de Experiência. Um personagem inicial tem 40 Pontos de Experiência para usar em habilidades adicionais. Esses pontos podem ser gastos das seguintes maneiras:

- Um personagem pode aumentar um Atributo pagando um número de Pontos de Experiência igual a quatro vezes o próximo nível. Por exemplo, aumentar Reflexos de um personagem de 2 para 3 custaria 12 Pontos de Experiência. Lembre-se de verificar se o valor de seu Anel aumenta ao comprar níveis adicionais em seus Atributos.
- Por não ter Atributos, o Anel de Vazio pode ser aumentado sozinho. Isto é mais caro, porém, pois o Anel de Vazio contribui diretamente para o Nível de Sabedoria do personagem (vide a seguir). Aumentar o Anel de Vazio de um personagem custa um número de pontos igual a seis vezes o novo nível. Por exemplo, aumentar o Anel de Vazio de 2 para 3 custaria 18 Pontos de Experiência.
- Perícias podem ser compradas por um número de Pontos de Experiência igual ao próximo nível na Perícia. O custo para comprar o nível 1 de uma Perícia que o personagem não possua é 1 Ponto de Experiência. Aumentar uma Perícia de 2 para 3 custaria 3 Pontos de Experiência. Uma Ênfase pode ser comprada para uma Perícia gastando 2 Pontos de Experiência. Ênfases, e seus bônus correspondentes, são explicados adiante neste capítulo.
- Vantagens e Desvantagens podem ser compradas pelo custo listado em sua descrição. Uma Vantagem que custe 3 pontos, por exemplo, requer 3 Pontos de Experiência para ser incorporada ao personagem. Desvantagens funcionam similarmente, exceto que personagens ganham Pontos de Experiência por escolhê-las, até um máximo de 10 pontos extras. Por exemplo, um personagem com 40 Pontos de Experiência que escolha uma Desvantagem com valor de 4 pontos agora tem 44 Pontos de Experiência para gastar em melhorias.
- Há outras habilidades que seu Mestre pode desejar acrescentar à sua campanha para aumentar o número de opções de personagem disponíveis. Elas incluem Katas, Kihos e outros benefícios, e são descritas no Livro da Água em Mecânicas Avançadas. Se seu Mestre escolher acrescentar essas opções ao seu jogo, há habilidades descritas lá que podem ser compradas por Pontos de Experiência também.
- Ao gastar Pontos de Experiência, lembre-se que nenhum personagem pode começar o jogo com qualquer habilidade, seja Atributo ou Perícia, acima de 4.

Passo 4: Detalhes

Com seus Pontos de Experiência gastos, a maior parte do seu personagem está completa. Escreva os níveis iniciais de Glória e Status, ambos devem começar em 1,0 exceto se você possuir outra habilidade que aumente um deles (como a Vantagem Fama, que aumenta o Nível de Glória inicial do personagem). Você também precisa calcular o Nível de Sabedoria do seu personagem. E agora você está pronto para começar o jogo!

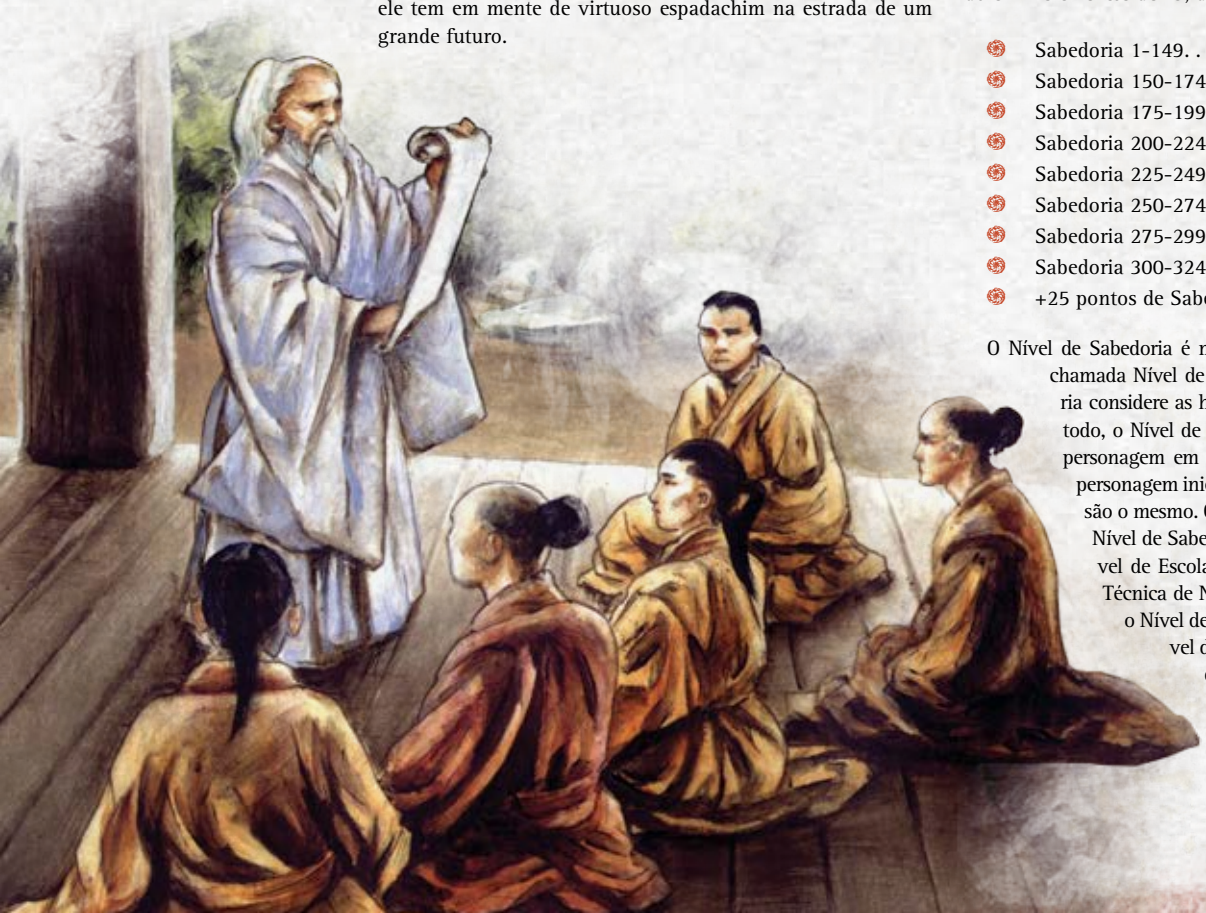
Exemplo de Criação de Personagem

Após cuidadosamente ler sobre os diferentes Clãs e famílias, André decidiu que gostaria de interpretar um Shiba do Clã Fênix. Embora seja possível um Shiba ser um shugenja, André está mais interessado em ser um bushi, e escolheu a Escola de Bushis Shiba como escolha óbvia para seu personagem, Shiba Gyukaro. André escreve que todos os Atributos de Gyukaro começam em 2, exceto por Percepção e Agilidade, que começam em 3 (Percepção é o bônus de Atributo da família Shiba, e Agilidade é o da Escola de Bushis Shiba). André também anota que Gyukaro tem as Perícias: Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação (Recuperação de Vazio), Lanças e Teologia em nível 1, pois são as Perícias ensinadas pela Escola pois são gratuitas para seu Personagem. Ele pode escolher outra Alta Perícia ou Bugei também, logo André escolhe Iaijutsu (Alta, Bugei e outros tipos de Perícia são explicadas adiante neste capítulo na seção Perícias). Ele quer que Gyukaro seja capaz de lutar em um duelo por seus companheiros da Fênix se necessário. Ele também anota o Nível de Honra de 5,5, e o equipamento listado no Equipamento da Escola. Finalmente, ele anota as mecânicas associadas à Técnica de Nível 1 da Escola de Bushis Shiba, que Gyukaro aprendeu durante seus anos no dojô antes do jogo de fato começar.

Com todas as bases de sua família e Escola anotadas, André está pronto para gastar os 40 Pontos de Experiência que todo personagem iniciante tem. Ele decide que quer escolher as Desvantagens primeiro, para que saiba exatamente quantos Pontos de Experiência ele tem antes de começar a gastá-los. André lê a lista de Desvantagens, sabendo que pode escolher até 10 pontos, mas por fim escolhe apenas duas: Dúvida e Idealista. André quer que Gyukaro tenha dúvidas sobre seus ensinos de Teologia, devido ao seu terrível relacionamento com seu sensei no dojô, e quer que Gyukaro seja um jovem idealista que acredita firmemente no código do Bushidô apesar de suas óbvias restrições. Dúvida vale 4 pontos e Idealista, 2, logo André anota que ele tem um total de 46 Pontos de Experiência para gastar.

Como várias das Técnicas de Bushi Shiba envolvem o Anel de Vazio, André decide que quer aumentá-lo desde já apesar de ser mais caro. Aumentar o Anel de Vazio de Gyukaro de 2 para 3 custa um total de 18 Pontos de Experiência (o novo nível de 3, multiplicado por 6), deixando-o com um total de 28 pontos. Ele também aumenta os Reflexos de Gyukaro de 2 para 3 para torná-lo mais difícil de ser atingido em combate e um pouco melhor em duelos e arquearia. Isto custa 12 pontos (o novo nível de 3, multiplicado por 4), deixando André com 16 pontos para gastar em Perícias e Vantagens.

Olhando para as Perícias de Gyukaro, André decide aumentar Kenjutsu, Kyujutsu e Iaijutsu para 2, em um total de 6 pontos gastos (2 pontos para cada Perícia, o custo do novo nível). Após um momento de consideração, ele aumenta Kenjutsu novamente para 3 para garantir que as habilidades de Gyukaro se encaixem em sua definição de espadachim capaz. Isto custa 3 pontos adicionais, deixando André com apenas 7 pontos para gastar. Ele gasta outros 2 pontos para aumentar a Defesa de Gyukaro para 2 e então começa a procurar Vantagens com seus últimos 5 pontos. Após algum tempo ele finalmente se decide por Virtuoso (3 pontos) e Irrepreensível (2 pontos), ambas apoiando o conceito do personagem que ele tem em mente de virtuoso espadachim na estrada de um grande futuro.



Com seus pontos gastos, André decide arrematar tudo. Ele volta e corrige o Nível de Honra de Gyukaro, que agora é 6,5 graças à Vantagem Virtuoso. Ele também escreve os Níveis de Glória e Status de 1,0, pois este é o padrão para personagens iniciantes e André não comprou qualquer Vantagem que os aumente. Olhando para sua ficha uma última vez, ele decide que ela parece razoavelmente boa e vai falar com o Mestre sobre suas decisões.

Melhorando Seu Personagem

Personagens em L5A RPG não são estáticos. Eles mudam com o tempo à medida que suas experiências os levam a melhorar suas habilidades ou buscarem treinamentos adicionais. Isto é representado pelo seu Mestre conceder Pontos de Experiência adicionais ao fim de cada sessão ou aventura (vide *Livro do Vazio* para maiores discussões sobre quantos e quão frequentemente Pontos de Experiência devem ser distribuídos). Esses Pontos de Experiência adicionais podem ser gastos exatamente da mesma maneira que os Pontos de Experiência usados para customizar seu personagem inicialmente. Eles também podem ser poupados de uma aventura para a próxima para acumular o bastante para obter melhorias mais caras.

Um importante aspecto dos personagens mudarem com o tempo enquanto aumentam suas habilidades é o Nível de Sabedoria. Nível de Sabedoria é um meio de medir as habilidades gerais de um personagem, tanto para determinar como eles estão progredindo em seus estudos das antigas Técnicas da Escola quanto para compará-los a outros personagens em termos de poder relativo. O Nível de Sabedoria é calculado somando todos os Anéis do personagem e multiplicando-os por dez, e então somando o total de todos os seus Níveis de Perícias e somando-o ao total dos Anéis. Por exemplo, um personagem com todos os Anéis em 2 e com um total de 20 níveis em diferentes Perícias teria um Nível de Sabedoria de 120. Nível de Sabedoria é medido em incrementos de 25, do seguinte modo:

- Sabedoria 1-149. . . . . Nível **1**
- Sabedoria 150-174. . . . . Nível **2**
- Sabedoria 175-199. . . . . Nível **3**
- Sabedoria 200-224. . . . . Nível **4**
- Sabedoria 225-249. . . . . Nível **5**
- Sabedoria 250-274. . . . . Nível **6**
- Sabedoria 275-299. . . . . Nível **7**
- Sabedoria 300-324. . . . . Nível **8**
- +25 pontos de Sabedoria . . . **+1** Nível

O Nível de Sabedoria é muito ligado a outra medida similar chamada Nível de Escola. Embora o Nível de Sabedoria considere as habilidades do personagem como um todo, o Nível de Escola só considera a progressão do personagem em uma Escola em particular. Para um personagem iniciante, Nível de Escola e de Sabedoria são o mesmo. Quando um personagem avança para Nível de Sabedoria 2, ele também avança para Nível de Escola 2, e como tal ele pode aprender a Técnica de Nível 2 desta Escola. Quando alcança o Nível de Sabedoria 3, ele também está no Nível de Escola 3 e pode aprender a Técnica de Nível 3 de sua Escola.

Em algumas situações, um personagem pode ter Níveis em duas ou mais Escolas diferentes. O meio mais comum de fazê-lo é através da Vantagem Múltiplas Escolas. Isto cria uma disparidade entre Nível de Sabedoria e Nível de Escola, mas a progressão continua a mesma. Por exemplo, um Bushi Akodo de Nível 2 compra a Vantagem Múltiplas Escolas e para de estudar como um Akodo Bushi, indo estudar na Escola de Bushis Moto do Clã Unicórnio. Quando aumentar seu Nível de Sabedoria, seu novo Nível de Escola na Escola de Bushis Moto aumenta no lugar de seu antigo Nível de Escola de Bushis Akodo. Logo, quando seu personagem alcançar o Nível de Sabedoria 3, ao invés de ganhar Nível de Escola 3 como Bushi Akodo, ele ganha Nível de Escola 1 como Bushi Moto, e ganha sua Técnica de Nível 1. Seu Nível de Escola de Bushi Akodo não mais mudará quando ele avançar em Nível de Sabedoria.

Nível de Sabedoria 6 e Além

Embora isto não aconteça sempre, algumas campanhas podem continuar bem além do ponto em que os personagens envolvidos dominem as cinco Técnicas de sua Escola inicial. Quando isto ocorre, geralmente um personagem escolherá outra Escola em seu clã e começará a estudar nesta Escola, a começar com sua Técnica de Nível 1. Personagens que escolham esta opção devem atender todos os requisitos da nova Escola como descritos na Vantagem Múltiplas Escolas, mas eles não precisam comprar a Vantagem; ela lhes é dada de graça.

O Livro da Água contém opções adicionais para personagens de alta Sabedoria, como Escolas Avançadas, que o Mestre pode decidir introduzir no jogo também. Mestres que desejem iniciar uma campanha em níveis maiores devem aumentar o número de Pontos de Experiência concedidos aos personagens durante o processo de criação de personagem.

Shugenjas e Nível de Sabedoria

A descrição nesta página se refere a Escolas que possuem cinco Técnicas que podem ser alcançadas em progressão. Certas escolas, porém, só têm uma Técnica; Escolas de shugenjas são o exemplo mais proeminente disto. Quando um personagem shugenja progride em Nível de Escola, ele ganha os seguintes benefícios em vez de uma Técnica:

- O Nível de Escola do shugenja aumenta o número de dados lançados em um Teste de Conjuração.
- O novo Nível de Escola determina o Nível de Domínio dos feitiços que ele pode conjurar.
- Ele aprende 3 novos feitiços, cada um deles deve ser de um Nível de Domínio que ele pode conjurar agora em seu novo Nível.

Os Clãs Maiores

Indubitavelmente os mais poderosos e influentes servos do Imperador de Rokugan, os Clãs Maiores são as forças que moldaram a história do Império ao longo de mais de mil anos. Os sete Clãs Maiores originais foram criados pelos Kamis, os filhos e filhas de Lady Sol e Lorde Lua, quando caíram no reino mortal. Mais dois apareceram desde esta época, mas apenas um deles, o Clã Louva-a-deus, de fato possui a posição de Clã Maior.

O Clã Aranha, que porta o título de Clã Maior sem a sanção do resto do Império, é discutido no *Livro da Água*.

O Clã Caranguejo

Os rígidos Caranguejos são os defensores de Rokugan, responsáveis por garantir que a fronteira austral do Império esteja segura contra os demônios das Terras Sombrias. Séculos de constante guerra contra oponentes inumanos transformaram os Caranguejos em guerreiros imensamente poderosos e brutalmente práticos, mas que têm pouco uso em civilidade ou boas maneiras. Como resultado, eles são normalmente considerados brutos e bárbaros pelos outros clãs.

Família Hida: Força +1

Os descendentes do Kami Hida são os maiores e mais poderosos samurais de todo o Império. O fardo de defender o Império recai sobre eles, e eles são incríveis guerreiros e talentosos estrategistas defensivos. Samurais Hida por vezes se ressentem dos outros Clãs por desfrutarem de sua proteção enquanto ainda zombam do Caranguejo por seus maneirismos.

Família Hiruma: Agilidade +1

Silenciosos e mortais, os Hiruma são os batedores e yojimbos do Caranguejo. Eles são ágeis e graciosos enquanto os Hida são poderosos, e guerreiros das duas famílias tendem a complementar um ao outro muito bem. Samurais Hiruma por vezes têm o insalubre dever de explorar as Terras Sombrias em busca de inimigos, uma tarefa que leva muitos à morte ou à ruína.

Família Kaiu: Inteligência +1

Os industriosos Kaiu são responsáveis pelos mais impressionantes e antigos feitos de engenharia de todo o Império. Eles são os engenheiros de cerco e arquitetos do Clã Caranguejo, e são responsáveis por manter a Grande Muralha do Carpinteiro no auge de suas defesas.

Família Kuni: Inteligência +1

Sinistros em aparência e feitos, os Kuni estão entre as mais temidas famílias de shugenjas do Império. Há muito tempo, a liderança da família determinou que a única esperança de derrotar as Terras Sombrias estava em entendê-las, e assim os Kuni possuem conhecimento de coisas que enlouqueceriam muitos outros homens.

Redução

Algumas Técnicas e habilidades do Caranguejo se referem à habilidade Redução, que é uma qualidade normalmente reservada para armaduras mencionadas à frente neste capítulo. Um nível de Redução reduz a avaliação de dano de qualquer ataque bem sucedido feito contra um indivíduo pela quantia do Nível. Logo, um Caranguejo com Redução 3 que sofra 15 Ferimentos de um ataque na verdade só sofre 12 Ferimentos.

Família Toritaka: Percepção +1

A minúscula família Toritaka já foi conhecida como Clã Falcão antes que uma tragédia ameaçasse destruir o Clã Menor completamente. Ele foi absorvido pelo Caranguejo para prevenir que uma ameaça crescesse em seu meio. Os Toritaka vêm de uma região frequentada por espíritos, e são altamente versados sobre fantasmas e espíritos de todos os tipos diferentes.

Família Yasuki: Astúcia +1

Estranhamente diferente das outras famílias do Caranguejo, os Yasuki são esguios em físico e rápidos de pensamento. Eles já foram parte do Clã Garça, mas se juntaram ao Caranguejo no terceiro século, provocando a primeira grande guerra interna de Rokugan. Eles são mercadores e cortesãos, sempre procurando por meios de ganhar vantagens para seu Clã, e tendem a se preocuparem mais com ganho monetário do que o considerado respeitável para alguém da casta samurai.

Escola de Bushis Hida

O estilo de luta Hida é uma das mais antigas e respeitadas escolas de bushis no Império, e tem uma premissa muito básica: resistir aos ataques de seu inimigo até ter uma oportunidade de esmagá-lo com pura força bruta. O estilo foi moldado pelos primeiros anos do Clã combatendo onis e outros inimigos das Terras Sombrias, quando apenas os mais fortes e resistentes entre os seguidores de Hida sobreviviam.

A Escola de Bushis Hida aborda dois temas amplos: redução de dano e uso de armas pesadas. Bushis Hida podem não ser os mais precisos samurais do Império, mas quando eles atingem o alvo, eles infligem grande dano. E felizmente para eles, eles são capazes de suportar incríveis quantias de castigo enquanto esperam para esmagar seus inimigos.

Escola de Bushis Hida

- **Bônus:** Vigor +1
- **Perícias:** Esporte, Defesa, Armas Pesadas (Tetsubo), Intimidação, Kenjutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, qualquer Perícia Bugei
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Caranguejo

O bushi Hida é a epítome de "infantaria pesada", capaz de suportar golpes severos e usar ataques esmagadores em resposta. Você pode ignorar penalidades de NA por usar armadura pesada para qualquer Perícia exceto Furtividade. Ao usar uma Arma Pesada, você ganha um bônus de +1k0 ao total das avaliações de dano.

Nível Dois: A Montanha Não se Move

Os bushis Hida são famosos por sua extraordinária tenacidade, suportando ferimentos que matariam homens normais. Você ganha Redução igual ao seu Anel de Terra.

Nível Três: Duas Pinças, Uma Mente

Um bushi Hida é implacável. Você pode fazer ataques como Ações Simples ao invés de uma Ação Complexa enquanto usa Armas Pesadas ou armas com a palavra-chave Samurai.

Nível Quatro: Golpe Devastador

Um Hida não para por nada até destruir seus inimigos assim que sua ira desperta. Uma vez por encontro, ao empunhar uma Arma Pesada, você pode fazer um golpe calculado contra o inimigo. Diminua a Redução do inimigo em 4 para este ataque. Se o ataque tiver sucesso, você Atordoa o alvo. O alvo pode se recuperar fazendo um teste de Anel de Terra contra um NA igual ao seu teste de Dano durante o Estágio

de Reação de cada Rodada. O NA diminui em 5 cada vez que o alvo falhar no teste.

Nível Cinco: A Montanha Não Cai

Nada pode impedir um guerreiro Hida de cumprir seu dever, nem mesmo a ameaça de morte. Você pode gastar um Ponto de Vazio durante o Estágio de Reação. Durante o seu próximo turno, você pode fazer ações como se estivesse no Nível de Ferimentos Saudável. Você ignora os Efeitos Condicionais Atordoado, Fatigado e Paralisado. Os benefícios desta Técnica duram até o próximo Estágio de Reação.

Escola de Shugenjas Kuni

Normalmente incompreendida, a Escola de Shugenjas Kuni frequentemente tem sido pintada como uma coleção de loucos obsessivos que escavam demais segredos que ninguém deveria explorar. Muitos Kuni refutariam o rótulo de louco, mas fora isso, eles admitiriam que o estereótipo está bem perto da realidade. Os Kuni entendem que devem sacrificar certas inibições e reservas para servirem ao seu clã e Império no auge de suas habilidades, e o fazem sem protesto.

A Escola de Shugenjas Kuni enfatiza a especialização do Clã Caranguejo no combate às criaturas das Terras Sombrias. A aliança do Caranguejo com as tribos Nezumi que habitam na região também lhes deu grande saber sobre outras criaturas não humanas, e sua Técnica lhes permite beneficiar ou destruir tais criaturas como desejado.

Escola de Shugenjas Kuni

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Defesa, Conhecimento: Terras Sombrias 2, Conhecimento: Teologia, Feitiçaria, qualquer Perícia de Arma
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Terra/Ar
- **Técnica:** *Olhar nas Sombras* – Os Kuni têm cuidadosamente estudado muitos dos sinistros oponentes imagináveis, e aprenderam como combatê-los. Você ganha um bônus de +1k0 ao total de qualquer Teste de Conjuração quando o alvo for uma criatura inumana, e qualquer feitiço que cause dano inflige um dano adicional de +1k1 quando usado contra um alvo que possua a Mácula das Terras Sombrias. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Jade.
- **Feitiços:** : Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Terra, 2 de Fogo e 1 de Água

Escola de Cortesãos Yasuki

Outrora uma família da Garça, os Yasuki desertaram para se juntar ao Caranguejo após seus mestres Doji se recusarem a aceitar as maneiras questionáveis que os Yasuki realizavam tarefas essenciais necessárias para a Garça funcionar. Os Caranguejos eram mestres bem mais práticos, e sob sua liderança os Yasuki se tornaram os mais prósperos patronos mercantes do Império. Seus senseis enfatizam a habilidade de encontrar algo que seus oponentes na corte precisam ter, e obtê-lo a baixo custo, garantindo alto lucro e gratidão.

Os Yasuki se especializam em usar comércio como meio de ganhar o favor alheio. Eles são tanto vendedores quanto cortesãos e podem usar inúmeras táticas de vendas, incluindo pressão e falsa sinceridade, para obter o que desejam dos outros. Ninguém no Império pode pegar um recurso simples e transformá-lo em uma mercadoria cobiçada com o mesmo estilo e arrojo que um cortesão Yasuki.

Escola de Cortesãos Yasuki

- **Bônus:** +1 Perception
- **Perícias:** Comércio (Avaliação), Corte, Defesa, Etiqueta, Intimidação, Sinceridade (Ardil), qualquer perícia Mercante
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Roupa Tradicional, Wakizashi, Faca, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho da Carpa

Os Yasuki são mestres do comércio e o praticam mais abertamente do que outras famílias de samurais; eles não consideram uma quebra de etiqueta se envolver abertamente em comércio. Você ganha um Incremento Livre ao usar a perícia Comércio, e não perde Honra ou Glória por usá-la mesmo em público. Além disso, Yasuki são ensinados desde cedo a serem adeptos em possuírem clientes potenciais. Ao falar com alguém você pode fazer um Teste Resistido de seu Comércio/Percepção contra Etiqueta/Astúcia da pessoa para discernir algum objeto material ou serviço que ela possa desejar.

Tesouros da Carpa em Jogo

É importante para Mestres e jogadores entenderem que a Técnica de Nível 3 dos Yasuki não tem a intenção de equipar personagens dos jogadores com itens raros e belos. Ao invés disso, ela visa representar o tradicional método Yasuki de manobra política – ganhando aliados e favores, dando às pessoas os itens e serviços que desejam. O Mestre deve ter muito cuidado ao permitir que esta Técnica seja usada para benefício dos PJs. Os superiores de qualquer cortesão Yasuki tenderão a menosprezar um subordinado que emprega as conexões e recursos da família por razões tão pessoais – tal abuso da riqueza da família pode levar a consequências graves. Além disso, do ponto de vista do equilíbrio de jogo, a habilidade Yasuki de adquirir itens poderia facilmente se tornar incômoda ao jogo, pois de repente o grupo inteiro estaria convenientemente equipado com armas e armaduras superiores e qualquer equipamento especial que precisem. Mestres sábios lembrarão seus jogadores que esta Técnica visa facilitar as negociações, não ganhar tesouros pessoais.

Classes de Escolas

Muitas Escolas neste capítulo têm algum tipo de classe descrevendo a natureza da Escola: Bushi, Cortesão e Shugenja são as mais comuns, enquanto outras incluem Monge e Ninja. De modo geral, essas classes afetam as opções de um personagem ao escolher certas Vantagens e Desvantagens, e em particular são muito importantes se um personagem desejar usar a Vantagem Escolas Múltiplas. Opções adicionais relacionadas a tipos de Escola podem ser encontradas no *Livro da Água*.

Nível Dois: Faça O Que Dissermos

O lado contrário do comércio Yasuki é a impulsividade Yasuki. Os Yasuki são famosos por sua fala convincente e táticas de pressão de vendas, pressionando e iludindo seus clientes e aliados a fazer o que eles querem. Um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, você pode jogar novamente refazer um teste de Sinceridade ou Intimidação falho. Você deve manter os resultados da segunda jogada.

Nível Três: Tesouros da Carpa

Seus contatos nos círculos mercantis e comerciais de Rokugan o permitem adquirir quase qualquer coisa que possa precisar para satisfazer um cliente. Você pode testar Comércio/Astúcia contra NA 20 para localizar um item raro ou útil, sujeito ao critério do Mestre, para outra pessoa. Você pode rastrear itens mais raros ou de maior qualidade declarando Incrementos.

Nível Quatro: Astúcia da Carpa

Como mercadores implacáveis, os Yasuki também são talentosos em enxergar através dos ardis e agrados alheios. Qualquer um que faça um Teste de Perícia Social a fim de mentir para você ou enganá-lo tem seu NA aumentado por uma quantia igual a 5 vezes seu Nível de Escola.

Nível Cinco: O Que é Seu é Meu

A perícia cabal dos Yasuki é influenciar os outros oferecendo-lhes o que eles mais querem. Se você conhece o item material de que alguém precisa, e faz com que o consigam, você ganha um bônus de +5k0 em quaisquer Testes Resistidos Sociais que você faça contra esta pessoa pelas próximas 24 horas.

Escola de Bushis Hiruma

Enquanto a Escola de Bushis Hida ensina resistência e força, seus primos Hiruma ensinam esquiva e precisão aos pontos fracos das defesas dos inimigos com golpes rápidos. As lições ensinadas pelos seus senseis são essenciais para o cumprimento de seus deveres como guerreiros nas Terras Sombrias. Os que não ouvem seus professores não sobrevivem para repetir seus erros. Os que se destacam em suas lições se tornam um flagelo para as Terras Sombrias, movendo-se pelo reino negro com velocidade e graça, deixando mortes em seu rastro.

A Escola de Bushis Hiruma enfatiza movimento e observação, não para suportar um golpe como os Hida fazem, mas para sobreviver pela luta toda. Em um combate individual, o Hiruma se destaca evitando seu oponente, enquanto em lutas maiores sua habilidade de evitar dano o torna capaz de atingir oponentes difíceis e eliminá-los enquanto seus aliados ocupam outros oponentes mais comuns.

Escola de Bushis Hiruma

- **Bônus:** +1 Vontade
- **Perícias:** Esportes, Caça, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu,
- Conhecimento: Terras Sombrias, Furtividade, qualquer outra Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Armadura Ashigaru ou Leve, Roupas Grossas, Daisho, Arco com 20 flechas ou Faca, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível Um: A Chama da Tocha Tremula

Os Hiruma aprendem a focar seus golpes mesmo enquanto se protegem, aperfeiçoando a qualidade penetrante de seu golpe sem sacrificar sua defesa. Enquanto você está na Postura Ataque, você ganha um bônus de +1k0 no total de todas as jogadas de ataque. Você é perito em sobrevivência e pode fazer toda ração de comida, água e jade durar o dobro para um número de pessoas igual ao seu Nível de Perícia Caça.

Nível Dois: Pequena Lição do Lobo

Os Hiruma aprendem a investir e recuar em um só movimento. Enquanto você está na Postura Ataque, você soma 5 ao seu NA de Armadura toda vez que for golpeado com uma arma corporal. Este bônus se acumula por um número de vezes igual ao seu Nível de Escola e dura até o fim da luta atual.

Nível Três: Asas do Colibri

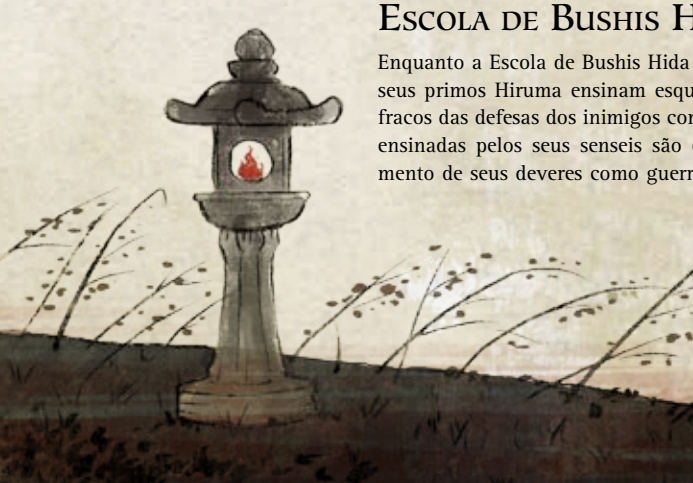
Os Hiruma sabem como o colibri pode se mover em qualquer direção e aplicam este princípio em batalha. Uma vez por Rodada você pode ativar esta Técnica quando um oponente mirá-lo com um ataque. Você ganha um bônus igual ao dobro do seu Nível de Escola em seu NA de Armadura para esse ataque. Isto se acumula com quaisquer outros bônus de NA de Armadura que você ganhe por outros meios (como gastar um Ponto de Vazio).

Nível Quatro: O Tubarão Fareja o Sangue

Contra um oponente enfraquecido, um Hiruma é um terrível oponente, de fato. Você pode fazer ataques como uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa ao usar uma arma com a palavra-chave Samurai.

Nível Cinco: A Luz do Dia Não Desperdiça Movimento

Os Hiruma aprendem a não usar mais energia do que o precisamente necessário para matar seu oponente. Se você causar mais Ferimentos do que o necessário para matar seu alvo, você pode aplicar o excesso de Ferimentos ao próximo alvo que atingir. Esta Técnica não ativa dois ataques de uma vez. O efeito posterior não dura além do fim da luta atual.



O Clã Garça

Conhecidos por séculos como a Mão Esquerda do Imperador, o Clã Garça é responsável por manter o equilíbrio e integridade das cortes do Império e da sociedade rokugani em geral. Como tal, a Garça se destaca em diplomacia e política, e é amplamente vista como inquestionável mestre das cortes, com todo o ressentimento alheio que o título carrega.

Família Asahina: Inteligência +1

Quietos e serenos, os Asahina estão entre as mais monásticas dentre as famílias de samurais. Eles também são talvez os mais pacifistas, ainda mais que o Clã Fênix, e abominam a violência, procurando outros meios de resolver disputas a todo custo. Os Asahina também são conhecidos por sua devoção à filosofia e às artes.

Família Daidoji: Vigor +1

Os autodenominados Garças de Ferro são o braço forte do Clã Garça e os cumpridores da vontade dos Doji e dos Kakita. Eles não empregam graça e estilo como seus compatriotas, mas se focam em força bruta braçal e empregam táticas que alguns considerariam impiedosas ou até mesmo desonradas. Daidoji significa "defensores de Doji", e é um nome que a família mereceu.

Família Doji: Astúcia +1

Senhores do Clã Garça, os Doji são os mestres inquestionáveis da cultura e política do Império. É prova da astúcia e influência o fato do Clã ter suportado mil anos apesar de estar cercado por clãs maiores e mais militares que acham o domínio da Garça nas cortes interminavelmente antagônico.

Família Kakita: Agilidade +1

Primos literais dos Doji, a família Kakita foi criada pelos filhos de Lady Doji e seu marido Kakita durante o amanhecer do Império. Os Kakita acreditam na superação de alguém em sua tarefa escolhida, seja fazer guerra ou criar as mais gloriosas obras de arte. Como outras famílias da Garça, os Kakita também são bem conhecidos por sua beleza física.

Escola de Bushis Kakita

A sagrada arte do iaijutsu é praticada por todos os clãs, mas nenhum de fato a dominou da mesma maneira que os senseis da Escola de Duelistas Kakita. A Escola se foca propositadamente em duelos. Outras Perícias são parte de seus ensinos principais, mas são consideradas incidentais e em vários casos oferecidas apenas como alguma faceta de sua instrução relacionada de alguma forma com o iaijutsu. Embora haja aqueles no Império que critiquem a Escola por seu foco estreito, poucos podem contrariar os resultados; muitas batalhas foram vencidas pela Garça porque o comandante inimigo foi morto em um duelo antes da luta começar. Semelhantemente o domínio da Garça nas cortes é mais fácil de ser mantido quando qualquer desafio pode ser respondido por um campeão Kakita ocupando o lugar do cortesão no duelo.

As Técnicas Kakita possuem uma ênfase óbvia em iaijutsu mas muitas delas podem ser usadas em duelos ou lutas. Os Kakitas são geralmente mais rápidos que a maioria dos oponentes, isso se reflete em seus bônus de Iniciativa, e são aptos a utilizar a Postura de Centro para maiores benefícios, seja em duelos ou fora destes.

Escola de Bushis Kakita

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Etiqueta, Iaijutsu (Foco), Kenjutsu, Kyujutsu, Sinceridade, Cerimônia do Chá, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho da Garça

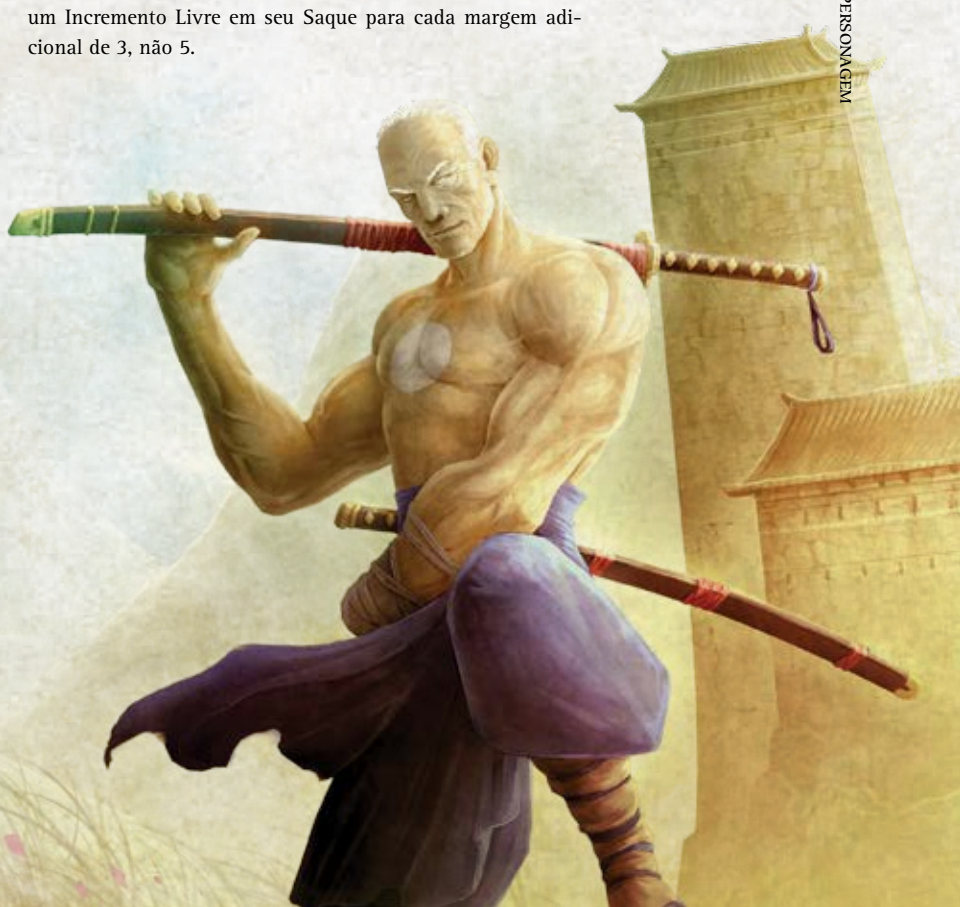
O estudo da espada demonstra os vários aspectos nos quais a arte da técnica de Kakita pode ser aplicada. Você soma o dobro de seu Nível de Perícia Iaijutsu a todas as jogadas de Iniciativa. Você ganha um bônus de +1k1 mais seu Nível de Escola ao total de toda jogada de ataque e Foco enquanto está na Postura Centro. Este bônus também se aplica durante a Rodada de Combate seguinte à que você assumiu a Postura Centro.

Nível Dois: Velocidade do Relâmpago

Inimigos que sejam lentos ou fracos de espírito estão destinados ao fracasso. Você ganha um bônus de +2k0 no total de toda jogada de ataque contra os de Iniciativa menor que a sua.

Nível Três: Primeiro e Último Golpe

Um Bushi Kakita é temido pelo Império como seguidor da mais antiga e venerada tradição duelista do Império. Você pode Sacar primeiro em um duelo se você venceu a jogada de Iaijutsu/Vazio por uma diferença de 3 ou mais. Você ganha um Incremento Livre em seu Saque para cada margem adicional de 3, não 5.



Nível Quatro: Um Golpe, Dois Cortes

Com um golpe certeiro, o aluno avançado da técnica de Kakita corta seu oponente duas vezes. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de Ação Complexa enquanto usa uma arma com a palavra-chave Samurai.

Nível Cinco: Golpe Sem Pensamento

Um verdadeiro aluno de Kakita não precisa pensar antes de atacar, dependendo inteiramente do instinto. Você pode fazer uma Ação Simples por Turno enquanto assume a Postura Centro. Você ganha os benefícios da Postura Centro ao assumir a Postura ao invés do Turno seguinte, e pode mantê-la por quantos turnos consecutivos desejar. A Ação simples que você pode fazer pode ser uma Ação de Movimento (ignorando as restrições normais da Postura Centro).

Escola de Shugenjas Asahina

Bem como a família como um todo, os senseis Asahina que lecionam nos vários ramos da Escola de Shugenja Asahina incentivam a virtude de preservar a vida ao invés da destruição descabida. Seja como monges ou como sacerdotes, os Asahina se concentram em propósitos acadêmicos e meditação como meios de encontrar seu caminho no mundo. Eles conduzem os mesmos rituais em prol da Garça que outras famílias de shugenjas realizam, mas usam a oportunidade para levantar questões para os que participam ou observam os rituais. Os Asahina tratam tudo como uma oportunidade de ensino. Semelhantemente, eles depositam grande ênfase na criação de obras de arte, um ato que consideram essencial à melhoria do mundo à volta deles.

Acima de tudo, a Escola de Shugenjas Asahina se foca na defesa e proteção. Tanto sua Técnica principal quanto a ênfase de seus feitiços encorajam feitiços que reduzam dano e protegem os outros de ataques. Outros feitiços possuídos pelos shugenjas Asahina têm ênfase em arte ou criação.

Escola de Shugenjas Asahina

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Qualquer Perícia de Arte, Caligrafia (Cifra), Etiqueta, Conhecimento: Teologia, Meditação, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Mantos, Bo, Wakizashi, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 10 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Ar/Fogo
- **Técnica:** *A Graça da Alma* – Os Asahina refinaram o poder dos kamis para a arte, não para a guerra. Você pode gastar um Ponto de Vazio para reduzir o total de todas as jogadas de dados de todos os oponentes em uma área de 6 m ao seu redor em 0k1 até um número de rodadas igual ao seu Nível de Escola (usar esta técnica novamente antes de sua duração expirar "cancela" a duração anterior, mas não aumenta a penalidade de dano). Você também ganha uma Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Defesa.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Ar, 2 de Água e 1 de Terra

Escola de Cortesãos Doji

A reputação do Clã Garça por serem os mestres inquestionáveis nas atividades das cortes em que se envolvem é bem merecida, e quase exclusivamente resultado dos antigos segredos da Escola de Cortesãos Doji. O foco primário da escola está na criação de uma vasta rede de aliados com os quais a Garça pode realizar praticamente qualquer coisa, preferivelmente deixá-los em dívida com a Garça no processo. O currículo da Escola Doji é bem vasto e aborda uma miríade de tópicos, mais do que poderia ser dominado por qualquer samurai, não importa o quão talentoso. Felizmente, os senseis garantem que haja um amplo número de cortesãos treinados em cada área, logo, não importa qual seja a necessidade, um Doji está pronto para preenchê-la.

A Escola de Cortesãos Doji é construída sobre a noção de troca de favores. Isto não é a plenitude de suas habilidades, porém; o que os torna oponentes ainda mais assustadores é sua capacidade de perceberem o que um indivíduo precisa, e então oferecer a ele de tal maneira que a recusa é difícil se não impossível.

Escola de Cortesãos Doji

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia, Corte (Manipulação), Etiqueta (Cortesia), Performance: Narração, Sinceridade, Cerimônia do Chá, qualquer Perícia de Arte ou Performance
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: A Alma de Honra

Cortesãos Doji aprendizes aprendem a confiar em sua Honra ao lidar com outros, imbuindo cada palavra e gesto com o poder de sua pureza, e construir redes de aliados discernindo o que os outros precisam e suprindo essas necessidades. Enquanto você mantiver seu Nível de Honra em 6,0 ou mais, você ganha um Incremento Livre em todo Teste de Corte, Sinceridade e Etiqueta. Além disso, ao conversar com outra pessoa por alguns minutos, você pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação)/ Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/Astúcia do alvo para descobrir se precisa de favores ou assistência (como precisando de documentos de viagens para chegar a outra província, por exemplo).

Nível Dois: Falar em Silêncio

Neste Nível o Doji aprende Cadência, a arte de se comunicar por gestos sutis e linguagem corporal. Isto lhes dá imensa vantagem nas cortes permitindo-lhes compartilhar informações sem seus rivais perceberem. Você pode jogar Corte/Inteligência contra NA 15 para comunicar ideias e instruções simples (coisas como "distraia-os", "este nos favorece" ou "intercepte aquela pessoa") com qualquer outro Garça que seja treinado na Escola de Cortesãos Doji ou que tenha ao menos 5 Níveis na Perícia Corte. Ideias mais complexas podem ser transmitidas com Incrementos, embora haja um limite máximo (definido pelo Mestre) sobre quão complicada Cadência pode se tornar.

Nível Três: O Presente Perfeito

Os Doji constroem suas redes de alianças por altruísmo, oferecendo aos outros o que eles precisam para que no futuro os Doji possam contar com sua assistência. A qualquer momento que você estiver na corte ou em uma área urbana, você pode jogar Corte/Astúcia contra NA 20 para aparecer com um presente adequado ou um favor político prestativo para outra pessoa. Usando Incrementos nesta jogada, você pode adquirir um item mais raro ou favor mais convincente. Se tal favor ou presente for aceito, você

pode imediatamente considerar esta pessoa um Aliado com 1 ponto de Devoção sem custo de XP (sujeito à permissão do Mestre).

Nível Quatro: Voz da Honra

Neste Nível o Doji aprendeu a arte da manobra política, fazendo sua posição e argumentos parecerem sinônimos à Honra, forçando qualquer um que discorde dele a tomar uma posição desonrada. Em qualquer debate ou discussão, você pode fazer uma Jogada Disputada de Corte (Manipulação)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) /Astúcia do alvo. Se você vencer o Teste, o oponente é forçado a reconhecer que sua posição é conflitante com as exigências da Honra e do Bushidô, e se ele persistir em sua posição ele cometerá uma quebra de etiqueta (o Mestre deve julgar, baseado nas circunstâncias, se é uma quebra menor ou maior de etiqueta).

Nível Cinco: O Dom da Lady

O treinamento final dos Doji os ensina a arte de influenciar as emoções dos outros, fazendo de quase qualquer um — mesmo inimigos jurados — seus amigos e aliados. Ao conversar com alguém por alguns minutos, você pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/ Vontade do alvo. Se o alvo for um Aliado, você ganha um bônus de +5k0 no total da jogada. Com sucesso, você altera as emoções do alvo em uma direção favorável, persuadindo-o a ouvir seu conselho e aconselhamento. O Mestre é o árbitro final, mas em geral, o alvo seguirá qualquer coisa que você sugira e que não conflite com suas lealdades básicas.

Guerreiros de Ferro Daidoji

As perícias dos Doji e Kakita elevaram a Garça à sua posição de mestres da corte, mas quando apenas palavras não podem obter vitória; são a força e a coragem dos Guerreiros de Ferro Daidoji que salvam o dia. Os Daidoji sempre se consideraram o aço silencioso da Garça, e esta percepção não é imprecisa. Os Guerreiros de Ferro Daidoji são corpo e mente da infantaria pesada dos exércitos da Garça, compondo uma porção mensurável do primeiro exército do Clã e a maior parte do segundo. Eles também servem como yojimbos, e este dever é mais comumente designado aos Daidoji, mesmo se isto for apenas um de seus vários papeis.

Os Daidoji são um grupo versátil, com Técnicas que enfatizam resistência a dano e defender seus protegidos. Porém este estilo de luta não é exclusivamente protetor, e permite que um Guerreiro de Ferro possa lutar defensivamente em um combate com grande eficácia.

Guerreiro de Ferro Daidoji [Bushi]

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Batalha, Defesa 2, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, qualquer Perícia
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: A Força da Honra

O Guerreiro de Ferro serve como escudo de seu clã, defendendo a honra e lares da Garça. Você ganha um bônus igual ao seu Nível de Honra (arredondado para baixo) menos 4 aos seus Ferimentos para cada Nível de Ferimento, até um bônus mínimo igual a um (portanto, em um Nível de Honra 6,5, você ganha um bônus de 2 Ferimentos para cada Nível de Ferimento). Adicionalmente, você ganha um bônus de +1k0 ao total de todas as jogadas de ataque feitas na Postura Ataque.

Presentes e Seus Usos

Na sociedade e cultura Rokugani, presentes são algo diferente de meros objetos físicos e riquezas. O valor real de um presente frequentemente vem de seu significado emocional, histórico, ou pessoal em vez de seu valor monetário ou material. Uma estátua de ouro pode não ser um presente impressionante, embora um mercador possa prezar o ouro e o artesão admirar a arte. Mas a estátua de ouro do templo onde Isawa ensinou para seus primeiros estudantes os caminhos dos kami – isso é um presente que qualquer samurai, especialmente qualquer shugenja, prezaria muito.

Os Doji são adeptos a ofertar presentes perfeitamente em sintonia com as vontades, necessidades, e interesses de seus potenciais aliados. Claro, os Doji também podem usar sua vasta rede política para suprir favores não materiais como papéis de viajem, casamentos prestigiosos , ou admissão a uma escola de prestígio.

Nível Dois: O Escudo da Fé

Os Guerreiros de Ferro de fato acreditam que seu serviço serve a um propósito maior. Quando você realiza a Manobra Proteger, os benefícios duram por uma Rodada adicional. Além disso, o bônus de NA de Armadura da Manobra Proteger é aumentado em 5 (este bônus se aplica ao seu NA de Armadura e o do alvo — portanto, você não sofre penalidade ao Proteger, e seu alvo ganha um bônus de +15 no seu NA de Armadura ao invés de +10).

Nível Três: Golpear Abaixo do Véu

O Daidoji é um oponente intratável, devastador de se enfrentar em qualquer circunstância. Você pode fazer ataque corporais como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa enquanto estiver na Postura Ataque.

Nível Quatro: Vigilância da Mente

O Guerreiro de Ferro está sempre à procura de perigos. Você pode gastar um Ponto de Vazio durante o Estágio de Reação para atingir um oponente que tenha tentado te atacar ou ao alvo da Manobra Proteger durante a Rodada. Você ganha um bônus de +2k1 no total de todas os Teste de Ataque e Dano contra este oponente na próxima Rodada.

Nível Cinco: Andar na Espada

Quando o Guerreiro de Ferro luta para defender seu protegido, ele continuará muito além de onde outros teriam perecido. Você pode gastar dois Pontos de Vazio como Ação Livre quando alguém declarar uma ação contra o alvo de sua Manobra Proteger. Você se torna o alvo da ação (se puder ser uma ação legal — critério do Mestre em situações questionáveis). Você também ganha um Incremento Livre que você pode usar imediatamente para o propósito único de se mover em direção do alvo de sua Manobra Proteger. Se você não puder alcançar seu alvo, esta Técnica não tem efeito.

O Clã Dragão

Enigmáticos e misteriosos, os samurais do Clã Dragão trilharam seu próprio caminho desde que o Império foi criado. Mais individualistas e menos preocupados com riqueza material que outros clãs, o Dragão tem muito em comum com os monges da Irmandade de Shinsei, apesar da considerável variedade entre suas famílias.

Família Kitsuki: Astúcia +1

Os sempre perceptivos Kitsuki servem ao Clã Dragão como magistrados e representantes na corte, embora sejam mais adequados ao último. Porém, mesmo na corte, a habilidade de um Kitsuki de perceber a verdade quando apresentada com mentiras sempre se provou um tremendo valor para o Dragão em sua busca por um Império livre de ardis e traição.

Família Mirumoto: Agilidade +1

Os Mirumoto são os ombros largos que carregam o fardo do Clã Dragão. Enquanto os Togashi buscam seu caminho único de iluminação, os Mirumoto governam o clã em tudo menos no nome, supervisionando suas operações cotidianas e compondo o exército. Compondo mais da metade dos números do Clã, os Mirumoto são os samurais do Dragão mais facilmente encontrados no Império.

Família Tamori: Vontade +1

Talvez os mais militares shugenjas do Império, os Tamori abraçam estilos mágicos únicos, incluindo alquimia, metalurgia e combinações das artes da magia e da guerra. Os Tamori são mais temidos do que outros shugenjas por sua disposição a cometer violência quando outros sacerdotes se afastariam.

Ordem Togashi: Reflexos +1

Uma ordem monástica em vez de uma verdadeira família, os Togashi aceitam todos que se juntarem a eles, contanto que sejam capazes de abraçar os ensinamentos da ordem e suportar seus testes, o que muitos não são. Ao longo dos séculos, os monges desta ordem usaram o sangue divino do Kami Dragão para criar tatuagens místicas que lhes concedem incríveis poderes sobrenaturais.

Escola de Bushis Mirumoto

Famosa pelo Império por seus ensinos únicos, a Escola de Bushis Mirumoto é a única forma de luta que utiliza a técnica Niten, onde um samurai empunha a katana e a wakizashi simultaneamente. É um estilo controverso porque vai de encontro ao estilo tradicional usado pelos outros clãs por séculos, embora o Niten tenha se desenvolvido ao mesmo tempo em que o estilo de uma só espada. Em particular, a rivalidade entre alunos da Escola de Bushis Mirumoto e a Escola de Bushis Kakita, os maiores advogados da filosofia "Uma alma, uma espada" de Kakita, é acalorado mesmo durante tempos

de paz. Muitos oponentes, antecipando a reputação do Dragão como erráticos, se surpreendem ao enfrentar os calmos e implacáveis Mirumoto como inimigos, um engano que custou a vitória a mais de um samurai no campo de batalha.

A Escola de Bushis Mirumoto se foca nos benefícios mecânicos de empunhar duas armas ao mesmo tempo, amenizando as penalidades associadas a isso e aumentando seus benefícios. Ela também aumenta o NA de Armadura do samurai e lhe concede ataques adicionais a um ritmo mais acelerado devido à disponibilidade de suas armas.

Escola de Bushis Mirumoto

- **Bônus:** Vigor +1
- **Perícias:** Defesa, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Conhecimento: Shugenja, Meditação, Teologia, qualquer Bugei ou Alta Perícia.
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Dragão

Iniciados da Escola de Bushis Mirumoto devem dominar os princípios básicos do *Niten*, a técnica de duas espadas fundada pelo próprio Mirumoto. Ao empunhar uma katana em sua mão destra e uma wakizashi em sua mão inábil, você não sofre penalidades de qualquer tipo por dupla empunhadura, e recebe um bônus igual ao seu Nível de Escola ao seu NA de Armadura (cumulativo com os bônus normais por usar duas armas). Adicionalmente, quando você é atingido por um feitiço, você pode aumentar ou diminuir o NA do Teste de Conjuração desse feitiço por 5.

Nível Dois: A Calma em Meio ao Trovão

Além de seu foco na arte do kenjutsu, os Mirumoto estudam a arte do duelo também para enfrentar seus tradicionais oponentes entre os Kakita. Ao assumir a Postura Centro, você ganha um bônus aos seus Teste de Iaijutsu igual ao seu Nível da Perícia Kenjutsu.

Nível Três: Forte e Veloz

À medida que a exploração do Niten continua, o aluno aprende a massacrar oponentes com uma rajada de golpes enquanto mantém uma defesa superior. Atacar é uma Ação Simples para você enquanto usar armas com a palavra-chave Samurai.

Nível Quatro: Retaliação Furiosa

Assim que um oponente se apresentar como uma ameaça, o Mirumoto não parará por nada até derrotá-lo para defender a honra dos ensinamentos de sua família. Durante o Estágio de Reação do combate, você pode escolher um oponente que fez ou tentou ataques contra você nesta Rodada. Durante o seu próximo turno, você ganha um bônus de +3k0 para todas as jogadas de ataque contra este alvo.

Nível Cinco: Coração do Dragão

Mestres da Escola de Bushis Mirumoto parecem atacar por todos os lados ao mesmo tempo. Se você atacar duas vezes no mesmo Turno enquanto empunha uma katana em sua mão destra e uma wakizashi em sua mão inábil, você pode fazer um ataque adicional com sua mão inábil como Ação Livre.

Escola de Shugenjas Tamori

Formada pelos remanescentes da família Agasha que seguiram sua deserção ao Clã Fênix, os Tamori herdaram séculos de estudos experimentais conduzidos por seus predecessores, e os abraçaram da mesma forma. A mais proeminente dessas disciplinas é o estudo da alquimia. Os Tamori dominaram os segredos abandonados dos Agasha de conter a essência de um feitiço em líquidos ritualmente preparados, permitindo que sejam usados depois. Combinados com o treinamento marcial que o shugenja Tamori recebe, é o bastante para tornar os ensinamentos secretos da família únicos no Império.

A Técnica Tamori permite maior versatilidade no uso de feitiços, ao ponto de permitir que outros os usem no lugar do Tamori, se as preparações prévias forem feitas. A Técnica também permite drástica redução no tempo de conjuração, mas novamente, apenas se houver o devido tempo de preparo, tornando o Tamori particularmente mortal em situações de emboscada.

Escola de Shugenjas Tamori

- **Bônus:** Vigor +1
- **Perícias:** Esportes, Caligrafia (Cifra), Defesa, Adivinhação, Conhecimento: Teologia, Medicina e Feitiçaria
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, qualquer arma, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 5 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Terra / Ar
- **Técnica:** *Carne dos Elementos* – Os Tamori aprenderam a destilar a essência da magia e contê-la em misturas ou objetos para uso posterior. Você pode gastar um feitiço do dia para guardar um feitiço que você conheça e que tenha como Área de Efeito "uma pessoa alvo" ou "uma criatura alvo" em uma poção, para ser ativada depois. Esse feitiço armazenado pode ser ativado instantaneamente por qualquer um que segure a poção gastando uma Ação Simples para bebê-la ou uma Ação Complexa para jogá-la (dependendo do alvo do feitiço), usando Esportes (Arremesso)/Agilidade. Feitiços guardados desta maneira podem ser guardados indefinidamente, mas contam entre o seus feitiços do dia para cada dia que continuarem aguardando ativação. Criar uma poção desta maneira requer um número de horas igual ao Nível de Domínio do feitiço. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Criação.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Terra, 2 de Fogo e 1 de Água

Escola de Investigadores Kitsuki

Mesmo entre o Dragão, os métodos e crenças compartilhadas pela Escola Kitsuki são incomuns. Sozinhos no Império, os Kitsuki são os únicos a crer na importância de provas, algo que muitos outros não podem compreender. Os senseis desta escola incomum dão grande ênfase ao desenvolvimento dos poderes de observação típicos da família, refinando-os a tal ponto que os treinados em suas Técnicas possuem uma memória quase infalível, perfeita lembrança, e atenção quase inumana aos detalhes. Muito pouco escapa ao olho de um investigador Kitsuki treinado.

Embora seu papel primário seja o de representantes do Dragão, os Investigadores Kitsuki obviamente são excelentes magistrados, e suas forças residem na coleta de informações tanto do ambiente quanto das pessoas.

Escola de Investigadores Kitsuki [Cortesão]

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícia:** Corte, Etiqueta (Cortesia), Investigação (Interrogatório), Kenjutsu, Meditação, Sinceridade, qualquer Perícia de Conhecimento
- **Equipamento:** Roupa Tradicional, Wakizashi, Faca, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: Método Kitsuki

Os Kitsuki são mestres de investigação e percepção, notando os menores e mais sutis detalhes com um mero olhar. Você ganha um Incremento Livre em todos os seus Testes da Perícia Investigação. Porém, embora os Kitsuki sejam treinados para investigação e diplomacia, diferente de outros cortesãos, eles não negligenciam totalmente os caminhos do guerreiro. Em uma luta, você soma seu Nível de Atributo Percepção ao seu NA de Armadura.

Nível Dois: Sabedoria que o Vento Traz

A perícia Kitsuki em notar pequenos detalhes dificulta em muito enganá-los. Qualquer um que faça um Teste de Perícia Social a fim de mentir, enganá-lo ou de alguma outra forma iludi-lo, ou faça uma Manobra de Finta ou Desarme contra você em uma luta, deve somar +5 ao NA para cada um dos seus Níveis de Escola de Investigador Kitsuki.

Nível Três: Conhecer o Ritmo do Coração

Os Kitsuki estudam uma metodologia conhecida como Ichi Miru, ou "primeiro olhar", que os permite ler outra pessoa quase que à primeira vista. Após falar com alguém por alguns momentos, você pode fazer um teste de Investigação (Notar)/Percepção contra um NA igual à Inteligência do alvo x 5. Um sucesso lhe concede um retrato verdadeiro e preciso, embora simples de sua Pessoalidade e motivos. Por exemplo, você pode perceber que um ronin esbravejante é na verdade um homem calculista que está tentando se passar por uma pessoa rude e simples.

Nível Quatro: Encontrar o Caminho

Os Kitsuki aprenderam a arte de descobrir e rastrear conexões sociais e redes de alianças alheias. Ao conversar com alguém por alguns minutos, você pode fazer um Teste Resistido de sua Investigação (Interrogatório)/Inteligência contra Etiqueta (Cortesia)/Inteligência. do alvo para identificar um de seus aliados ou inimigos. Cada Incremento bem sucedido que você fizer neste Teste identificará outro de seus aliados ou inimigos (você escolhe se vai descobrir um aliado ou inimigo — o Mestre escolhe que pessoa específica é revelada).

Esta Técnica pode ser usada em uma pessoa específica uma vez por dia.

Nível Cinco: Os Olhos Traem o Coração

O método Kitsuki permite aos seus praticantes mestres ver através das mais ensaiadas falsidades e truques. Neste nível, *qualquer* tentativa consciente de mentir para você (o que difere de informação inconscientemente falsa) quase certamente falhará. Você automaticamente faz um Teste Disputado entre sua Investigação (Interrogatório)/Percepção contra a Sinceridade (Ardil)/Vontade do mentiroso, quer você suspeite ou não que ele está mentindo. Além disso, se você já sabe que alguém está mentindo para você, você ganha um bônus de +5k0 nesse Teste Resistido, e pode declarar Incrementos na jogada na tentativa de fazê-los inadvertidamente expor mais informações do que pretendiam (fica a critério do Mestre que informação é revelada).

A Ordem Tatuada Togashi

Os monges da ordem Togashi, conhecidos como *ise zumi*, são os mais reconhecíveis e célebres membros do Clã Dragão, devido em grande parte à sua aparência pouco ortodoxa. Os monges Togashi adotam uma estranha filosofia que inclui como parte de sua doutrina extensas tatuagens em seus corpos com tinta criada do sangue divino do Kami Togashi. Essas tatuagens conferem incríveis habilidades sobrenaturais que não podem ser explicadas até mesmo pelos mais poderosos shugenjas. Devido a seu comportamento, que tende a ser incomum até mesmo para monges, os ise zumis são reverenciados e temidos pelo povo de Rokugan, que nunca realmente sabe o que esperar dessas misteriosas figuras.

Monges Togashi se especializam em combate desarmado e feitos sobrenaturais de atletismo, com uma vasta gama de outras habilidades medianas. De modo geral, um monge Togashi tende a prestar suporte a outros personagens na função que for necessária, e normalmente levam habilidades únicas à mesa também.

Ordem Tatuada Togashi [Monge]

- **Bônus:** Vazio +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Arte: Tatuagem, Jiujutsu, qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, qualquer Perícia não Baixa
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Bo, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Sangue do Kami

O sangue do Kami Togashi é levemente diluído na linhagem dominante da ordem Togashi, e os irmãos escolhidos para servir ao Dragão como vassalos dos Togashi recebem o sangue místico de um deus na forma de tatuagens únicas. Você ganha duas Tatuagens neste nível.

Nível Dois: Corpo de Pedra

O domínio do corpo é o primeiro passo essencial da jornada de um monge rumo à iluminação, e as artes marciais são as ferramentas perfeitas para harmonizar corpo e espírito. Você ganha um bônus de +1k1 ao total de todas as jogadas de ataque e avaliações de dano desarmadoavaliações de dano.

Nível Três: Bênção do Kami

À medida que um ise zumi continua sua jornada de autodescoberta, acumulando novas experiências pelo caminho, ele eventualmente será julgado digno de sabedoria adicional na forma de novas tatuagens. Você ganha duas Tatuagens adicionais.

Nível Quatro: Vontade de Pedra

O domínio perfeito da carne é uma indicação de que a jornada da alma se aproxima do fim. Você pode fazer ataques desarmados como Ações Simples em vez de Ações Complexas.

Nível Cinco: Toque do Kami

A compreensão da real natureza do universo é a recompensa para uma alma que busca o real domínio do espírito. Você ganha duas Tatuagens adicionais.

Tatuagens

A seguir estão algumas das tatuagens encontradas nos membros da Ordem Togashi. Existem incontáveis dezenas ou até mesmo centenas, algumas delas únicas, mas as listadas abaixo são as mais comumente encontradas. Membros da Ordem Togashi ganham essas tatuagens místicas através de suas Técnicas em Níveis 1, 3 e 5 (como descrito anteriormente). Tatuagens só podem ser ativadas se estiverem expostas; tatuagens cobertas por roupas ou armaduras não podem ser usadas. A menos que seja especificado o contrário, as seguintes condições se aplicam a todas as tatuagens: elas podem ser ativadas como Ações Livres, apenas uma tatuagem pode ficar ativa por vez, e efeitos de tatuagens duram um número de rodadas igual ao dobro do Nível de Escola do personagem.

- **Aranha:** A aranha é rápida e ágil, escapando de predadores com sua velocidade e agilidade. Enquanto esta tatuagem estiver ativa você pode se mover através de superfícies verticais e invertidas (como paredes lisas ou tetos) enquanto realizando Ações de Movimento. Você se move metade de seu deslocamento quando realizar este movimento.
- **Bambu:** O bambu é comum por todo o Império, e é bem conhecido pela velocidade com que cresce, mas também por sua durabilidade. Enquanto esta tatuagem está ativa, seu NA de Armadura é aumentado pelo dobro de seu Nível de Escola +5.
- **Caranguejo:** O pequeno caranguejo é resistente apesar de seu tamanho. Enquanto esta tatuagem está ativa, você ganha nível de Redução igual ao seu Anel de Terra.
- **Centopeia:** A minúscula centopeia tem centenas de pernas trabalhando em união, e este poder pode ser comandado pelos monges que portam sua imagem. Quando esta tatuagem está ativa, você pode fazer uma Ação Complexa de Movimento especial que lhe permite se mover por uma distância igual a seu Anel de Água x 30 m. Este efeito dura por um dia inteiro, essencialmente permitindo-lhe cruzar o Império inteiro em um dia. Se você parar por mais de um minuto, o efeito cessa. Quando o efeito acabar, você desmaia em um estado de exaustão e não pode fazer ações físicas por um período de doze horas.
- **Dragão:** O Dragão é uma tatuagem temível, e contém um poder assustador esperando para ser liberado. Como Ação Complexa, você pode soprar fogo em um cone igual a três metros mais 30 cm por Nível de Escola em comprimento, e 1,5 m de largura no fim. Esse fogo causa dano a todos em sua área de efeito por igual, com ND igual ao seu Anel de Fogo. Você causa dano igual ao seu Anel de Fogo em cada uso.
- **Equilíbrio:** Esta tatuagem do símbolo espiritual do yin-yang acalma a mente e o espírito. Enquanto esta tatuagem está ativa, o NA de todos os testes de conjuração que tenham você como alvo é aumentado ou diminuído por uma quantia igual ao dobro do seu Nível de Escola mais 5. Você determina se é um aumento ou diminuição quando ativa a tatuagem.
- **Erupção:** O poder e fúria do fogo são liberados na tatuagem Erupção. Quando ativada, esta tatuagem faz seus ataques desarmados serem acompanhados por chamas brilhantes que causam uma quantia adicional de dano por fogo igual ao seu Anel de Fogo mais seu Nível de Escola.
- **Escorpião:** O escorpião é silencioso e mortal. Enquanto esta tatuagem estiver ativa, você rola um número adicional de dados em qualquer Teste de Perícia Furtividade igual ao seu Nível de Escola. Além disso, durante este tempo você atordoa seus oponentes se algum dado explodir em seu Teste de dano.
- **Falcão:** Você pode pegar emprestada a essência do falcão, e cobrir grandes distâncias com facilidade. Como Ação Complexa, você pode saltar uma distância igual ao seu Anel de Água x 7,5 m.
- **Fênix:** A Fênix nunca pode ser verdadeiramente derrotada, já que ela se ergue das cinzas nascendo novamente. Você deve ao menos ter um ponto não gasto de Pontos de Vazio para ativar esta tatuagem. Quando seus Ferimentos descerem um Nível de Ferimento ou mais, esta tatuagem automaticamente se ativa. Todos os pontos não gastos de Vazio se perdem e você imediatamente recupera um número de Ferimentos igual ao seu Nível de Escola x 10. Esta tatuagem não pode ser ativada mais de uma vez por semana.
- **Garça:** A garça é um símbolo de sorte e beleza. Quando você ativa esta tatuagem, você ganha um número de dados de bônus igual ao seu Nível de Escola mais seu Anel de Ar. Esses dados podem ser gastos em qualquer Teste de Perícia Social. Cada dado contribui com um bônus de +1k0. Se esses dados de bônus não forem usados dentro de uma hora, eles serão perdidos. Você não pode somar em um único teste mais dados de bônus do que o seu Anel de Vazio. Esta tatuagem é considerada ativa por uma hora inteira, e se outra tatuagem for ativada, qualquer dado que ela conceda e não seja usado será perdido.
- **Ki-Rin:** Há poucos presságios de boa fortuna mais significativos que os do sagrado ki-rin. Ao ativar

esta tatuagem, você pode imediatamente refazer uma jogada qualquer por rodada, mantendo o maior dos dois resultados.

- **Leão:** O leão é um orgulhoso e nobre guerreiro. Ao ativar esta tatuagem, você ganha níveis iguais ao seu Nível de Escola em qualquer Perícia Bugei à sua escolha.
- **Lobo:** O lobo é o grande rastreador das áreas selvagens. Quando você ativa esta tatuagem seus sentidos se tornam humanamente mais aguçados, permitindo que você perceba pequenos detalhes e até mesmo aromas individuais. Você ganha um número de Incrementos Livres em Testes de Perícias Caça (Rastrear) igual ao seu Nível de Escola. Essa tatuagem dura um número de horas igual ao seu Nível de Escola.
- **Louva-a-deus:** O louva-a-deus é um forte e temível guerreiro apesar da proporção de seu diminuto tamanho. Ao receber esta tatuagem, você se torna completamente imune a todo efeito de Medo. Esta tatuagem está ativa sempre, e não impede o uso de outras tatuagens.
- **Montanha:** A montanha é eterna e imóvel. Quando você ativa esta tatuagem, todas as suas Penalidades de Ferimentos são reduzidas por uma quantia igual ao seu Nível de Escola + 2.
- **Oceano:** As insondáveis profundezas do oceano possuem segredos da vida e rejuvenescimento. Ao receber esta tatuagem, você não precisa mais de comida ou bebida, embora ainda possa desfrutar deles se quiser. Quando esta tatuagem está ativa, você é instantaneamente renovado como se tivesse dormido oito horas de sono, e recupera todos os seus Pontos de Vazio. Esta tatuagem só pode ser usada uma vez a cada três dias.
- **Tempestade:** A tempestade é a fúria da natureza, e poucos podem se manter contra seu poder bruto. Enquanto esta tatuagem estiver ativa, seus golpes desarmados requerem apenas um Incremento para usar a Manobra Derrubar.
- **Vazio:** Este kanji preto representa harmonia com o todo. Quando esta tatuagem é ativada você ganha percepção de toda vida ao seu redor. Você sabe a localização e poucos detalhes de todas as coisas vivas a sua volta em um raio de Nível de Escola x 3m, mesmo que você não as vejam. Você saberá apenas detalhes simples como "dois guerreiros" ou "um par de coelhos", não identidades específicas. No entanto você reconhecerá indivíduos bem conhecidos por você.
- **Vento:** O vento é rápido e se move sem dificuldades. Quando esta tatuagem é ativada você ganha uma ação simples adicional por rodada, que não pode ser usada para ataque. Seu movimento total não é limitado por seu Anel de Água x 6m.

O Clã Leão

O Clã Leão é a Mão Direita do Imperador, o defensor de suas terras e pessoa, embora muitas vezes a família Seppun e as Legiões Imperiais tenham permissão de servirem como reles substitutos (ou assim acredita o Leão). O Leão é militarista ao extremo e possui o maior exército do mundo conhecido. Eles são temidos por seu poder e respeitados por suas incessantemente honradas naturezas.

Família Akodo: Agilidade +1

Senhores do Clã Leão, os Akodo são os mestres inquestionáveis da batalha no Império. E dizem que nenhum exército liderado por um Akodo já conheceu a derrota, e embora isto seja um exagero, não está tão longe da verdade. Samurais Akodo tendem a ser calmos e analíticos, e por vezes não possuem a natureza agitada pela qual muitos samurais do Leão são conhecidos.

Família Ikoma: Astúcia +1

A voz do Clã Leão, os Ikoma falam pelo Clã na corte e nos anais da história. A família fornece não apenas a maioria dos cortesãos do clã, mas também praticamente todos os seus historiadores e contadores de histórias, estudos que o Clã considera extremamente importantes. Para cada Leão estoico que se recusa a permitir que a emoção o afete, há um bardo Ikoma que chora copiosamente quando narra a história do samurai para outros.

Família Kitsu: Inteligência +1

Calmos e reservados, os Kitsu são a mais tradicional e conservadora, alguns diriam obsoleta, família de shugenjas do Império. Descendentes da união de homens com as antigas criaturas kitsu que foram quase extintas pelo Leão durante o amanhecer do Império, os Kitsu possuem várias linhagens com estranhas habilidades sobrenaturais, como a habilidade de caminhar entre o reino mortal e os reinos espirituais.

Família Matsu: Força +1

Os Matsu são a maior família do Império, e são a razão para a imagem que muitos têm das vastas legiões do Clã Leão. Eles também são a fonte do tempestuoso estereótipo do Leão, que é bastante correto: os Matsu são ferozes por natureza, rápidos em se enfurecer e sempre sedentos por batalhas. Eles foram fundados por uma mulher guerreira, Matsu, e têm uma famosa unidade militar exclusivamente feminina, o Orgulho do Leão.

Escola de Bushis Akodo

Ao longo dos séculos, as Escolas primárias de bushis de muitos Clãs desenvolveram especialidades que reduziram seu foco. Os Akodo consideram tais coisas um engano, e cuidadosamente as evitaram. A Escola Akodo se foca em precisão na arte do kenjutsu, o estilo básico de esgrima do Império. Os Akodo acreditam que se você atingir seu alvo exatamente como pretende sempre, não haverá necessidade para nada mais complicado como parte de seus estudos. Alguns tratam isto como simplista, mas ninguém duvida das capacidades Akodo em batalha. O estudo da batalha em si também é um forte componente do treinamento de todo Akodo, e pratica-

mente não há samurai Akodo treinado que não possua conhecimento rudimentar de táticas e estratégia.

As Técnicas Akodo se focam em precisão e sucesso, transformando sucessos marginais em grandiosos e, em níveis maiores, transformando fracasso em sucesso. Até certo ponto, a Escola também anula bônus que um oponente possa ter, mas de modo geral as Técnicas existem apenas para garantir margem de sucesso por parte do samurai Akodo treinado.

Escola de Bushis Akodo

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Batalha (Combate Massivo), Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Conhecimento: História, Sinceridade, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Leão

Bushis da Escola Akodo refinam sua fúria até que seja tão precisa quanto uma lâmina. Você pode, ignorar o NA de Armadura do oponente derivada da armadura dele, ou ganhar um Incremento Livre ao atacar (você não ignora a Redução da Armadura quando escolhe a primeira opção). Além disso, você ganha um bônus de +1k0 ao total de toda jogada de ataque em seu primeiro ataque corporal contra um oponente em uma luta, ou contra qualquer oponente que tenha declarado um Incremento contra você em um ataque no seu último turno. Você soma apenas um total de 1k0 para um inimigo que declarou Incrementos contra você, não importa quantas vezes ele tenha de fato declarado Incrementos.

Nível Dois: Força da Pureza

Guerreiros treinados pelos Akodo são conhecidos por sua dedicação ao bushidô, e têm grande satisfação em derrotar oponentes desonrados. Durante uma luta, você pode somar seu Nível de Honra ao total de uma única jogada durante o seu Turno. Você não pode aumentar avaliações de dano desta maneira, nem fazer isto enquanto está na Postura Centro.

Nível Três: Força dos Meus Ancestrais

Os bushis Akodo atacam duas vezes, uma por eles e outra por seus ancestrais. Você pode fazer ataques como uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa enquanto usa armas com a palavra-chave Samurai.

Nível Quatro: Triunfo Antes da Batalha

Nenhum oponente está além do alcance do guerreiro Leão dedicado. Uma vez por luta, você pode escolher um oponente durante o Estágio de Reação. Você pode ignorar qualquer bônus de NA de Armadura que seu alvo recebeu de sua Postura durante a próxima rodada.

Nível Cinco: Lição Final de Akodo

A maestria da Escola de Bushis Akodo proporciona uma inabalável fé na vitória. Quando você faz Incrementos em qualquer Teste de Perícia Bugei, se você igualar ou exceder o NA original (sem os Incrementos), mas falhar em igualar o NA com Incrementos, você tem sucesso sem o benefício dos Incrementos.

Escola de Shugenjas Kitsu

Os antigos rituais da Escola Kitsu permaneceram praticamente inalterados desde a criação da família, e a noção de deixar de lado as relíquias do passado nunca ocorreu à família. Pelas origens únicas da família Kitsu, eles sempre possuíram ideias sobre o relacionamento entre o mundo mortal e os reinos além. Sua habilidade de perceber os laços que unem os vivos aos seus ancestrais cresceu gradualmente ao ponto de serem quase capazes de sentir e até manipular os laços que um indivíduo pode possuir com os outros reinos.

Os Kitsu possuem uma habilidade única de interferir com o elo que outra pessoa tenha com os outros reinos, representada pela sua Técnica que permite o rompimento de certos tipos de Vantagens. Seu foco secundário é a magia em larga escala que pode ser empregada em batalha, que é o sangue de todo samurai do Leão, e lhes permite influenciar os resultados de lutas pelo uso de poderosos feitiços.

Escola de Shugenjas Kitsu

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Batalha, Caligrafia (Cifra), Etiqueta, Conhecimento: História, Conhecimento: Teologia, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia ou Perícia Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 5 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Água/Fogo
- **Técnica:** *Olhos dos Ancestrais* – Os Kitsu descendem de criaturas místicas, e como tal são capazes de cruzar o véu entre os mundos e falar com seus ancestrais. Você pode fazer um Teste de Conjuração (como se fosse um feitiço de Água) contra Vontade x 5 do alvo. Se tiver sucesso, você descobre todas as Vantagens e Desvantagens Espirituais que o indivíduo possua , exceto a Mácula das Terras Sombrias. Ao gastar um Ponto de Vazio, você pode anular qualquer Vantagem Espiritual que um oponente possua por um número de minutos igual ao seu Nível de Escola. Você também ganha um Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Batalha.
- **Feitiços:** : Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Água, 2 de Ar e 1 de Terra

Escola de Bardos Ikoma

Se alguém examinar os maiores contadores de histórias de cada geração pela história de Rokugan, o padrão que emerge indicará claramente que os Ikoma dominam este aspecto dos círculos sociais do Império. Diferentemente de muitos cortesãos que se focam na manipulação e sombras da enganação, os bardos Ikoma ou *omoidasu* se esforçam para viver pelo exemplo, citando precedentes históricos e contos místicos de heróis para demonstrar o resultado desejado de qualquer discussão em que estejam envolvidos. Embora isso possa parecer uma tática curiosa, há muitos cortesãos dos outros Clãs que têm dificuldade em se comportar contra os Ikoma quando eles podem demonstrar que a força dos ancestrais poderia muito bem desaprovar seus cursos de ação. Em uma sociedade tão fundamentada em história e tradições, o argumento via parábolas é uma técnica surpreendentemente efetiva.

As Técnicas Ikoma permitem a um cortesão inspirar outros, bem como resistir à manipulação de seus oponentes. Além disso, ao comparar outras figuras históricas, os Ikoma podem ganhar Glória mais facilmente, não apenas para si, mas para outros também.

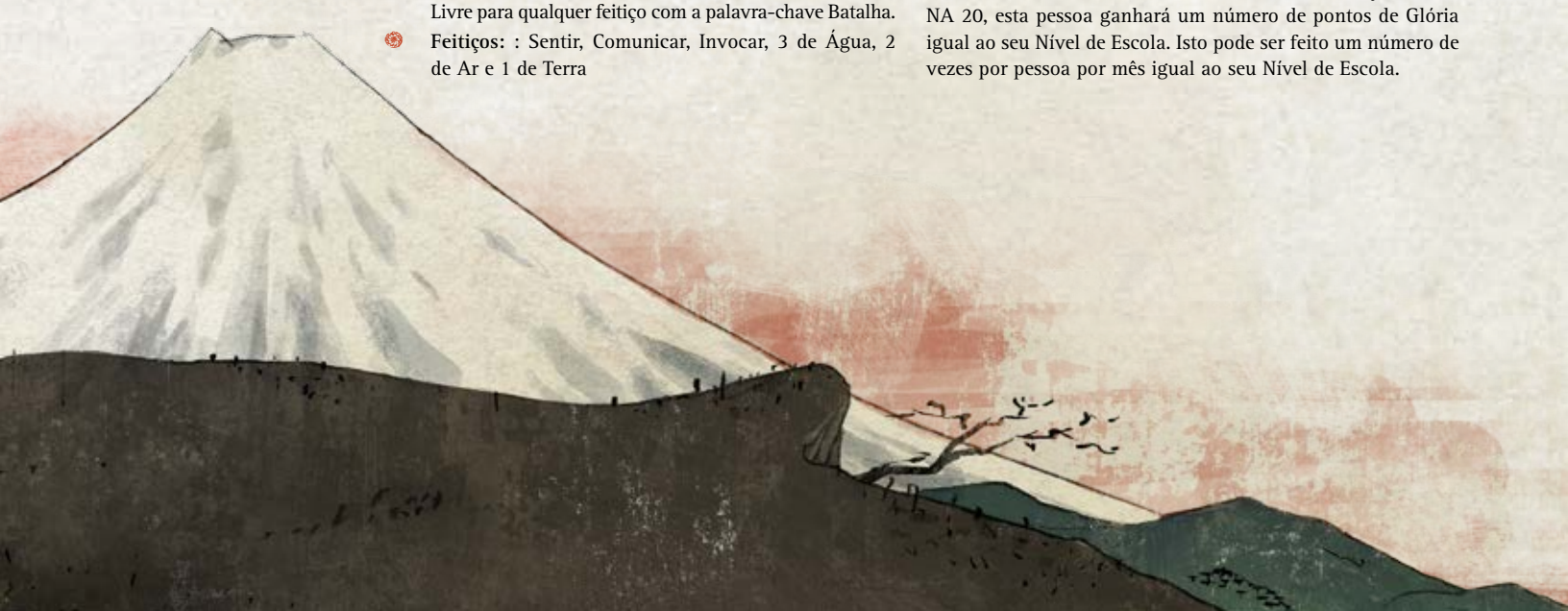
Escola de Bardos Ikoma [Cortesão]

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícias:** Corte, Etiqueta, Conhecimento: História (Clã Leão), Performance: Narração, Sinceridade (Honestidade), qualquer Alta Perícia, qualquer Perícia Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Roupa Tradicional, Wakizashi, Faca, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Arauto da Glória

Os Ikoma são historiadores e guardiões da tradição oral, encarregados de registrar os feitos gloriosos dos outros para a posteridade, garantindo que feitos corajosos e honrados nunca sejam esquecidos. Você ganha a Vantagem Memória Precisa sem custo em Pontos de Experiência (se você já tem Memória Precisa, você recebe os Pontos de Experiência de volta). Você pode usar a Perícia Performance: Narração para iniciar uma bravata pública em benefício de outra pessoa. Se você citar ações heroicas ou nobres em favor desta pessoa e obtiver sucesso em um teste de Performance: Narração contra NA 20, esta pessoa ganhará um número de pontos de Glória igual ao seu Nível de Escola. Isto pode ser feito um número de vezes por pessoa por mês igual ao seu Nível de Escola.



Nível Dois: O Coração do Leão

Os Ikoma são encarregados de comunicar as emoções que o resto do Clã mantém ocultas em estoica retidão. Você não perde Honra ou Glória por exibir emoção em público, contanto que o faça em prol de outro Leão ou por alguma outra causa honrada maior que você mesmo (como o Clã, Império ou Código do Bushidô). Ao mesmo tempo, sua compreensão de honra e emoção fortalece sua própria alma contra a tentação. Qualquer um que tente afetar suas emoções pelo uso das Perícias Intimidação ou Tentação deve somar +5 ao NA para cada um dos seus Níveis de Escola.

Nível Três: A Voz dos Ancestrais

Os Ikoma agem como Pregadores da Batalha para o Leão, inspirando seus soldados no campo de batalha com contos dos feitos heroicos de seus ancestrais. Antes de uma batalha ou luta, você pode inspirar seus aliados falando por alguns minutos e fazendo um teste de Performance: Oratória/Astúcia contra NA igual a 15 + 5 por pessoa que você está inspirando. Alvos que não sejam membros do Clã Leão aumentam o NA em 5 para cada pessoa. Com um teste bem sucedido, cada pessoa inspirada pode somar seu Nível de Honra ao total de qualquer Teste de Perícia durante esta batalha ou luta (se o benefício não for usado até o fim da batalha, ele é perdido).

Nível 4: A Força da Tradição

O firme encorajamento dos Ikoma cita exemplos dos nobres ancestrais para imbuir seus aliados com a força que não sabiam que tinham. Um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, você pode, como ação simples, encorajar verbalmente um aliado com um conto de grandes feitos do passado, jogando Performance: Narração/Astúcia contra NA 25. Com sucesso, a próxima vez durante o mesmo dia em que o aliado escolhido falhar em um teste, ele pode refazê-lo, somando seu Nível de Honra em dados não mantidos a esta jogada. Porém, se falhar nesta segunda jogada, você perde 2 pontos de Honra.

Nível 5: Todo Leão é Seu Irmão

A compreensão dos Ikoma sobre o Bushidô, história, emoção e natureza humana os potencializa na corte, enchendo seus argumentos com o poder vibrante de gerações de nobres Leões, e invocando os precedentes de mais de mil anos de apoio à sua causa. Cinco vezes por sessão, ao fazer um Teste Resistido Social contra um oponente, você pode citar precedentes históricos para apoiar suas opiniões e rolar dados não mantidos igual ao seu Nível de Honra em Performance: Narração (em situações em que citações históricas pareçam inapropriadas ou estranhas, o Mestre tem a palavra final se esta Técnica pode ou não ser usada).

Escola de Berserkers Matsu

A grande maioria das vastas legiões dos samurais Matsu estuda na Escola natal da família, se não por outra razão, por que muitos Matsu acreditam que os outros estilos de luta são muito conservadores e reservados. Um verdadeiro Matsu não teme a morte, e como tal as Técnicas transmitidas por seus senseis incorporam absoluto comprometimento à batalha. Embora isto deixe os Matsu vulneráveis a ataques de um oponente, a filosofia por trás das Técnicas é que um oponente que seja derrotado não tem oportunidade para retaliar. É por esta razão que as legiões da família Matsu são tão temidas no campo de batalha: como se pode derrotar um inimigo que não se importa se vai viver ou morrer, contanto que você seja derrotado primeiro?

As Técnicas Matsu se concentram bastante na Postura de Ataque Total, o que faz deles oponentes difíceis que têm que se posicionar cuidadosamente para prevenir que o oponente explore seu NA de Armadura menor. Como foco secundário, os Matsu podem gerar efeitos de Medo que podem desestabilizar ainda mais seus oponentes e torná-los alvos mais fáceis para eles ou seus aliados.

Escola de Berserkers Matsu [Bushi]

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Batalha, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: História, quaisquer duas Perícias Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Rugido do Leão

Guerreiros da Escola Matsu respeitam as perícias de liderança de seus primos Akodo, mas sabem que seu ataque furioso simplesmente massacra um inimigo. Você soma seu Nível de Honra a toda avaliação de dano. Sempre que assumir a Postura de Ataque Total, você pode se mover 1,5 m adicional por Turno além do bônus recebido pela Postura (isto não o permite se mover mais do que seu movimento máximo por Turno).

Nível Dois: Fúria de Matsu

O alvo da fúria de um Matsu tem pouca esperança de vitória. Ao assumir a postura de Ataque Total, escolha um oponente dentro de 9 m. Se você atingi-lo com sucesso neste Turno, o alvo fica congelado de medo e não pode fazer Ações de Movimento para se mover de sua atual posição. Durante o Estágio de Reações, um oponente afetado pode tentar um teste de Vontade contra um NA igual à quantidade de dano causada por seu último ataque para cancelar os efeitos desta Técnica (o oponente não sofre penalidades de seu Nível de Ferimentos para esta jogada). Se ele falhar, os efeitos desta Técnica terminam durante o próximo Estágio de Reação (o segundo após ter sido atingido).

Inimigos imunes a Medo não podem ser afetados por esta Técnica.

Nível Três: A Investida do Leão

Quando o Leão ataca, ele concede o presente de um descanso final para todos que o enfrentam. Você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível Quatro: Coragem de Matsu

Morte nada significa diante da perda de honra, e nenhum Matsu se renderá enquanto respirar. Você ignora penalidades de NA por Níveis de Ferimentos iguais ao seu Nível de Honra, ou duas vezes o seu Nível de Honra enquanto na Postura Ataque Total.

Nível Cinco: A Vitória do Leão

A morte de um oponente é a única medida de vitória para um Matsu. Uma vez por encontro após avaliar o dano de um ataque, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para ativar esta Técnica. Você estraçalha o oponente, abrindo ainda mais suas feridas e causando sérios ferimentos a ele. Todos os dados que você escolher manter explodem, sendo jogados novamente e somando o resultado ao seu total de dano.

O Clã Louva-a-deus

O Clã Louva-a-deus é adaptável e imprevisível, e muitos consideram o Louva-a-deus parecido com os mares em que viajam de suas ilhas para o Império continental. O Louva-a-deus não nasceu como um Clã Maior, mas conquistou a posição durante um dos maiores conflitos da história, a Guerra dos Clãs. Composto por famílias formadas de diferentes Clãs Menores, o Louva-a-deus talvez seja o mais diverso e individualista dos Clãs Maiores.

Família Kitsune: Astúcia +1

Anteriormente conhecidos como o Clã Raposa, os Kitsune se juntaram ao Clã Louva-a-deus décadas após as outras famílias o terem fundado, e só porque a Raposa estava à beira da aniquilação e os Yoritomo puderam salvá-la, com o único preço sendo um juramento de fidelidade. Os Kitsune são um povo simples e calmo que prefere se comunicar com os espíritos da natureza na floresta do que viajar pelo Império em negócios formais.

Família Moshi: Inteligência +1

Antes da formação do Louva-a-deus como um Clã Maior, os Moshi eram o Clã Centopeia. Um povo extremamente devoto e matriarcal, os Moshi se dedicaram ao culto ao Sol por séculos, e consideram seu papel ativo entre as outras famílias do Louva-a-deus um pouco desconfortável. Ainda assim, a família jurou fidelidade aos Yoritomo e se recusam a violá-la, não importa o quanto seus deveres conflitam com suas filosofias.

Família Tsuruchi: Percepção +1

Antes conhecidos como o Clã Vespa, os Tsuruchi são sem dúvidas os maiores arqueiros do Império, e concentraram a maior parte de seus esforços na manutenção deste nível de perícia. Geralmente perceptivos e atléticos, os Tsuruchi se destacam como guerreiros e magistrados.

Família Yoritomo: Vigor +1

Os senhores do Louva-a-deus são descendentes do Caranguejo, e são igualmente resistentes à sua própria maneira. Eles são os mestres inquestionáveis dos mares, tendo habitado as Ilhas da Seda e Especiarias por toda a sua existência. Os Yoritomo são um povo ousado e aplicado, sempre dispostos a se provarem frente aos outros Clãs Maiores.

Escola de Bushis Yoritomo

Os Yoritomo são mestres do mar, e como resultado de séculos gastos lutando entre barcos e nas praias, seu estilo de luta é altamente incomum. O bater e rolar das ondas foram incorporados em seu estilo, que usa mais movimento do que muitas grandes Escolas. Os Yoritomo também aprenderam que luta demorada é quase sempre prejudicial ao combate naval, e assim aprenderam a explorar implacavelmente quaisquer fraquezas nas defesas de seus oponentes. Por fim, o efeito corrosivo do ar marinho no aço é bem conhecido, e como resultado o Louva-a-deus tem séculos de experiência em armas bem pouco convencionais, em particular o tipo de armas mais relegado a camponeses.

As Técnicas dos Yoritomo se focam essencialmente em fazer um pouco de tudo. Eles têm ataques potentes, movimento irrestrito e podem afetar o NA de Armadura de um oponente, entre outras coisas. Os Yoritomo são "faz-tudo", mas mestres de nada, tornando-os altamente adaptáveis em uma luta.

Escola de Bushis Yoritomo

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Comércio, Defesa, Jiujutsu (Armas Improvisadas), Kenjutsu, Facas (Kama), Velejar, qualquer Perícia
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma (ou par de Facas), Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Louva-a-deus

Bushis Louva-a-deus aprendem a lutar nos conveses oscilantes dos barcos e usam qualquer coisa à mão como arma. Você não sofre penalidade de movimento ou ataque por terreno difícil ou desnivelado. Você não perde Glória ou Honra ao usar armas improvisadas, ou armas com a palavra-chave Camponesa, em combate. Você não sofre penalidades por lutar com armas Pequenas ou Médias em sua mão inábil se esta arma tiver a palavra-chave Camponesa. Por fim, você ganha um bônus de +1k0 para toda jogada de ataque.

Nível Dois: Voz da Tempestade

Seus ataques selvagens e erráticos desorientam seu oponente e abrem brechas em suas defesas. Toda vez que você atinge um oponente em ataque corporal, seu NA de Armadura é reduzido em 5. Esta penalidade só se aplica aos seus ataques, e dura por 2 Rodadas. Esta Técnica é cumulativa (por um número de vezes igual ao seu Nível de Escola), e a duração se renova a cada aplicação.

Nível Três: Golpe do Louva-a-deus

Um Yoritomo golpeia tão rapidamente quanto a tempestade. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de Ação Complexa enquanto usa armas com a palavra-chave Camponesa ou Samurai.

Nível Quatro: A Onda Furiosa

O Bushi Yoritomo reage com o fluxo do combate, astuciosamente esquivando-se de golpes enquanto busca seu alvo. Se você se mover ao menos 1,5 m, você ganha um bônus de +10 em seu NA de Armadura até seu próximo Turno. Você pode sacrificar este bônus durante o seu Turno antes de rolar qualquer ataque e ganhar dois Incrementos Livres que podem ser usados para realizar a Manobra Derrubar.

Nível Cinco: Mão de Osano-Wo

O Bushi Yoritomo golpeia com força brutal, cravando sua arma no alvo. Você pode escolher ativar esta Técnica gastando um Ponto de Vazio como Ação Livre. Você mantém um número de dados de dano adicionais igual à sua Força. Se esses ataques atingirem um alvo Prostrado, você ganha um bônus de +0k2 no total de sua avaliação de dano contra o alvo.

Escola de Shugenjas Moshi

As práticas dos shugenjas Moshi foram desenvolvidas ao longo de vários anos de incessante devoção à Deusa Sol. Apesar da revolução celestial que ocorreu na Ordem Celestial durante

a história de Rokugan, os Moshi conseguiram reter sua devoção mesmo que a natureza de seus estudos mágicos tenha se alterado um pouco. Desde a junção ao Clã Louva-a-deus, seu foco mudou de uma teologia pura para preocupações mais práticas, e se destacam em invocar os kamis que dominam o clima. Portanto, os Moshi, que são ainda mais numerosos que a modesta linhagem Yoritomo que mantém sua própria tradição shugenja, são frequentemente designados a bordo de naus Yoritomo para aplacar os mares durante as mais importantes viagens mercantis do clã.

Assim como seus primos Yoritomo, os Moshi são altamente adaptáveis. Sua habilidade de ganhar uma Afinidade adicional durante o dia, particularmente por ela não ser acompanhada por uma Deficiência adicional, lhes permite extrema versatilidade em suas escolhas de invocação, o bastante para rivalizar até mesmo com os Isawa do Clã Fênix.

Escola de Shugenjas Moshi

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Adivinhação, Conhecimento: Teologia, Meditação, Feitiçaria, quaisquer duas Altas Perícias ou Perícia Bugei
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 10 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Ar/Terra
- **Técnica:** *Favor do Sol* – Nenhuma família tem sido mais reverente às encarnações do Sol ao longo da história, e sua piedade lhes concedeu grande favor nos Céus. Durante o dia, você ganha uma Afinidade adicional por feitiços de Fogo. Este benefício é perdido durante a noite. Você também ganha um Incremento Livre em quaisquer feitiços com o palavra-chave Trovão.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Ar e 3 de Fogo

Escola de Cortesãos Yoritomo

Deixados de lado por um Império que em muito os desagradava, a família Yoritomo se recusou a desaparecer, dedicando seus consideráveis recursos para todo aspecto possível do desenvolvimento do Clã. Entendendo o impacto que cortesãos treinados poderiam ter em seus interesses mercantis, os Yoritomo desenvolveram uma Escola que os servisse neste quesito. Embora bem sucedidos em empreitadas de negócios, os cortesãos Yoritomo apenas raramente cometem progressos na corte, historicamente falando, por seus modos indelicados e dependência de intimidação. Porém desde sua elevação ao status de Clã Maior, o aumento da influência que o Louva-a-deus possui diminui a necessidade de tais táticas, e a Escola de Cortesãos Yoritomo começou a ter mais sucesso em diferentes arenas políticas.

As Técnicas Yoritomo se especializam em intimidação e, sinceramente, ameaças. Isto os torna particularmente eficazes ao enfrentar oponentes desacostumados com tais táticas, ou de fraca vontade. Infelizmente, oponentes mais capazes como Garça ou Escorpião podem ser completamente imunes às habilidades primárias de um Yoritomo.

Escola de Cortesãos Yoritomo

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Comércio (Avaliação), Corte, Defesa, Etiqueta, Intimidação (Controle), Sinceridade, qualquer Perícia Mercante ou de Conhecimento
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: Dever Antes da Honra

Assim como os Yasuki, os cortesãos do Louva-a-deus são mercadores e diplomatas, e cultivam um estilo pessoal feito de intimidação ao invés de amizade. Além disso, eles passam grande parte de suas vidas fora das cortes lidando com alguns dos mais insalubres tipos de Rokugan. Você não perde Glória ou Honra ao usar a Perícia Comércio em público, e não perde Honra ao usar a Perícia Intimidação (Controle). Sempre que fizer Testes de Perícias Sociais contra ronins, bandidos, membros de gangues, mercenários, piratas e outros tipos de foras da lei, você ganha um número de Incrementos Livres igual ao seu Nível de Escola. Toda jogada de Intimidação que você fizer usa Vontade ao invés de Astúcia.

Nível Dois: Coração da Tempestade

Sempre que chega a hora de agir nas cortes, os Yoritomo evitam as eloquentes palavras dos Doji ou as sutis ironias do Escorpião em favor de intimidação direta, forçando aliados e oponentes a aceitarem sua posição. Quando você usa a Perícia Intimidação (Controle), sua Vontade é considerada um Nível mais alta. Já ao usar a Perícia Intimidação (Controle) contra samurais de menor Nível de Status que você, sua Vontade é considerada dois Níveis mais alta.

Nível Três: Comandar os Ventos

O Louva-a-deus aprendeu a por a força de seu comportamento rude e agressivo por trás de suas palavras na corte, dificultando diferenciar verdade de mentira. Por um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, se você falhar em uma Teste de Perícia Social Sinceridade, você pode refazê-la como uma Teste de Perícia Social Intimidação (Controle). Você deve usar o resultado do Teste de Intimidação.

Nível Quatro: Vontade da Tempestade

Um Louva-a-deus experiente aprendeu a abalar e desmoralizar seus oponentes na corte com sua mera presença. Ao iniciar uma conversa com alguém, você pode fazer um Teste Resistido de Intimidação (Controle) /Vontade contra a Etiqueta (Cortesia) /Vontade do alvo. Se você vencer o Teste, ele não pode gastar pontos de Vazio contra você pela próxima hora. Além disso, durante este tempo, ele sofre uma penalidade -3k0 para todas as Testes de Perícias Sociais feitas contra você (esta Técnica não pode ser usada de novo até que seu efeito expire).

Nível Cinco: Força em Todas as Coisas

Neste Nível a vontade de ferro e natureza ameaçadora de um cortesão do Louva-a-deus atingiram a perfeição, permitindo-o superar todo oponente e rir diante de ameaças que dariam medo até mesmo em um Hida. A qualquer momento em que você tentar usar a Perícia Intimidação contra alguém, ou rolar para resistir um Teste de Perícia Intimidação ou Tentação ou efeito de Medo, você ganha um bônus de +5k0 ao Teste.

Escola de Arqueiros Tsuruchi

Mesmo antes de se juntarem ao Louva-a-deus, quando eram o Clã Vespa, havia pouca dúvida de que os Tsuruchi eram os maiores arqueiros do Império. Porém eles terem abraçado isto a ponto de virtualmente deixarem de lado o estudo da espada, já fez os outros olharem para eles com grande suspeita. Contudo os Tsuruchi raramente se importam; eles acreditam na pureza do arco, e embora seus senseis também ensinem proficiência com outras armas, elas são puramente preocupações secundárias. As Técnicas Tsuruchi são a epítome da filosofia de arquearia rokugani, de que a flecha sabe o caminho, e deve ser disparada sem hesitação ou mira.

As Técnicas Tsuruchi se focam quase exclusivamente em combate à distância, uma área em que são inquestionavelmente os melhores de todo o Império. Embora esta seja uma considerável vantagem, se pressionados ao combate corporal, um Tsuruchi estará em apuros sérios contra praticamente qualquer outra Escola de bushi.

Escola de Arqueiros Tsuruchi [Bushi]

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Caça, Investigação, Kyujutsu (Yumi) 2, qualquer Perícia Bugei ou Alta Perícia
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Ashigaru ou Leve, Roupas Grossas, Arco e 20 flechas, Wakizashi, Kit de Viagens, 10 kokus.

Técnicas

Nível Um: Esteja Sempre Pronto

O Arqueiro Tsuruchi sempre deve estar preparado para lutar contra seus oponentes sem aviso prévio. Você ganha um bônus de +1k0 ao total de toda jogada de ataque enquanto usar um arco. Além disso, você ganha um bônus de +3k0 em seu Nível de Iniciativa.

Nível Dois: A Flecha Sabe o Caminho

Um Tsuruchi não precisa mirar, mas simplesmente permitir que a flecha siga seu próprio caminho. Você ganha um Incremento Livre que só pode ser usado para fazer a Manobra Golpe Preciso. Além disso, você ganha um bônus de +2k0 ao total de toda avaliação de dano enquanto usa um arco.

Nível Três: O Ferrão da Vespa

A técnica Tsuruchi ensina a seus alunos inacreditável rapidez. Você pode fazer ataques como Ações Simples ao invés de Ação Complexa ao usar um arco.

Nível Quatro: Voo Sem Mente

O verdadeiro arqueiro não se preocupa com a flecha, existindo apenas para liberá-la. Uma vez por luta, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Complexa para atirar uma flecha que sabe exatamente aonde ir. Este ataque ignora todos os efeitos de armadura, bem como quaisquer penalidades de Níveis de Ferimentos ou visibilidade. Você pode declarar Incrementos, mas não pode realizar a Manobra Ataque Extra para este ataque.

Você não pode atirar em um alvo que esteja além do alcance do seu arco com esta Técnica.

Nível 5: Olho de Tsuruchi

A lição final de Tsuruchi é que não há nada que não possa ser derrubado por uma só flecha. Você faz um ataque à distância como Ação Complexa para ganhar um bônus de +4k1 no total de jogadas de ataque e avaliações de dano. Você não pode usar esta Técnica em conjunto com Voo Sem Mente.

O Clã Fênix

No que diz respeito a shugenjas, o consenso do Império inteiro é de que a Fênix possui o maior número de shugenjas e os mais poderosos deles. Os descendentes da Tribo de Isawa e os que juraram fidelidade a ela comandam poder místico diferente de tudo visto nos outros Clãs, e os seguidores do Kami Shiba juraram protegê-los para sempre, não importando o custo.

Família Agasha: Percepção +1

Outrora uma família do Clã Dragão, os Agasha abandonaram seus mestres Togashi quando acharam que o Dragão abandonara seus deveres para com o Império. A Fênix se provou muito mais amena ao seu tipo único de magia. Os Agasha são altamente experimentais e curiosos, sempre ampliando os limites do que é sabido e pode ser seguramente tentado ao lidar com magia.

Família Asako: Astúcia +1

Os calmos e reclusos Asako são uma família muito monástica, vivendo vidas estudiosas e ascéticas mais parecidas com a da Irmandade de Shinsei do que com a de uma família de samurais. Eles compõem a maioria dos cortesãos do Clã Fênix, e a totalidade dos misteriosos monges Henshin. Os Asako são contemplativos e inquisitivos, mas geralmente sem ambição além de servir e aprender.

Família Isawa: Vontade +1

Os Isawa governam de fato o Clã Fênix, apesar da presença do Campeão do Clã Shiba. Eles são inquestionavelmente a mais bem informada, poderosa e numerosa família de shugenjas no Império. Infelizmente, isto os tornou arrogantes também, e muitos Isawa constantemente lutam contra seus próprios defeitos.

Família Shiba: Percepção +1

Os Shiba estão entre a mais estudiosa e menos agressiva de todas as famílias de bushis. Eles servem ao Clã e aos Isawa sem reclamações ou considerações próprias. Embora prefiram a paz e a compaixão, os Shiba não se retirarão de uma batalha uma vez que a Fênix tenha se comprometido ao combate.

Escola de Bushis Shiba

Os bushis Shiba são bem conhecidos como um grupo relativamente pacífico, ao menos em relação aos outros bushis. Seu treinamento enfatiza várias Perícias não marciais além do tradicional treinamento com armas, o que os levou a uma reputação de guerreiros estudiosos em alguns círculos. Um bushi Shiba considera todas as opções antes de iniciar um combate, procurando qualquer alternativa possível além da perda de uma vida. Porém se aqueles a quem um Shiba protege forem ameaçados, ou se o combate for inevitável, ele atacará rapidamente e sem reservas, comprometendo-se totalmente ao ato até que ele seja concluído. Os que confundem o desejo de um bushi Shiba em preservar a vida com a incapacidade de tirá-la ficam vergonhosamente despreparados em enfrentá-los no campo de batalha.

As Técnicas Shiba otimizam o uso de Pontos de Vazio e se especializam na proteção dos outros, permitindo que bushis Shiba cumpram mais adequadamente o papel de yojimbo. Eles também possuem afinidade pelo uso de Armas de Haste, e podem se destacar em duelos se propriamente treinados.

Escola de Bushis Shiba

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Defesa, Kenjutsu, Kyujutsu, Meditação (Recuperação de Vazio), Lanças, Teologia, qualquer Perícia Bugei ou Alta
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho da Fênix

Os bushis Shiba se movem pela batalha como o Vazio se move pelos outros elementos. Ao gastar um Ponto de Vazio para ganhar +1k1 em um teste, ao invés disso você pode escolher gastar 2 Pontos de Vazio (para ganhar +2k2). Você pode Proteger como Ação Livre; porém, se o fizer, seu alvo só ganha +5 no seu NA de Armadura ao invés de +10.

Nível Dois: Dançando Com os Elementos

Bushis Shiba sintonizam-se com os shugenjas que protegem, ajudando seus feitiços e impedindo os de seus inimigos. Quando assumir sua Postura para a Rodada, você pode escolher um alvo a 9 m. Sempre que seu alvo invocar ou for alvo de um feitiço, você pode escolher aumentar ou diminuir o NA do feitiço em 5. Adicionalmente, sempre que você for alvo de um feitiço, você pode escolher imediatamente aumentar ou diminuir o NA do feitiço em 5.

Nível Três: Um Com o Vazio

Em batalha, os Shiba podem encontrar seu lugar no mundo. Esta técnica se ativa automaticamente durante o Estágio de Reações do Combate se outro personagem gastou um Ponto de Vazio durante sua Rodada de Combate. Você recupera um Ponto de Vazio. Este Ponto de Vazio pode exceder o seu máximo, mas todos os Pontos de Vazio em excesso são perdidos após o combate terminar. Você não precisa saber nada a respeito da fonte do Ponto de Vazio ou como ele foi originalmente gasto. Esta técnica só se ativa duas vezes por luta.

Nível Quatro: Mover-se Com o Mundo

Serenidade traz certeza, e certeza traz velocidade. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa enquanto usa Armas de Haste, Lanças ou armas com a palavra-chave Samurai.

Nível Cinco: Toque do Vazio

Mestres do estilo Shiba podem retirar o véu e permitir que o universo aja por eles. Para cada Ponto de Vazio que gastar, você ganha os efeitos de gastar dois, quando aplicável. Adicionalmente, você agora pode gastar pontos de Vazio em melhorias (como listado no *Livro da Terra*) duas vezes por Turno.

Escola de Shugenjas Isawa

Os Isawa são os maiores shugenjas do Império, e embora a família nunca diga isto abertamente, o comportamento daqueles treinados em sua prestigiosa Escola ostenta isto. Felizmente, muitos outros reconhecem esta verdade também, e a aceitam com graus variantes de ressentimento ou resignação. Os Isawa têm quase o dobro do tamanho da segunda maior família de shugenjas do Império. De fato, há tantos entre eles que são quase do tamanho de uma típica família de bushis. Ter tantos deles nascidos com o dom de falar com os kamis permitiu que a família se diversificasse em várias áreas de especialização mágica, mas o cerne de seu poder sempre foi a Escola de Shugenjas Isawa. Ela é literalmente a mais antiga Escola de seu tipo em Rokugan, e os Isawa têm se esforçado para dominar os segredos do universo por mais de mil anos.

Os Shugenjas Isawa não têm especialização em particular, mas são construídos ao redor da premissa de serem os melhores em invocação em geral. Sua capacidade de escolher uma Afinidade sem Deficiência correspondente e seus Incrementos Livres irrestritos em todos os Testes de Conjuração de sua Afinidade, os tornam extremamente competentes e páreos para praticamente qualquer outro personagem shugenja.

Escola de Shugenjas Isawa

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Conhecimento: Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento, Medicina, Meditação, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamentos:** Mantos, Wakizashi, qualquer arma, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 5 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Shugenjas Isawa podem escolher qualquer elemento, inclusive Vazio, como Afinidade. Eles não têm uma Deficiência
- **Técnica:** *Benção de Isawa* – Não existem mestres das tradições shugenja maiores que os Isawa. Você ganha um Incremento Livre em todos os Testes de Conjuração para magias do elemento que vocês possui Afinidade.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 feitiços de qualquer elemento, 2 feitiços de qualquer outro elemento, 1 feitiço de um terceiro elemento e 1 feitiço de um quarto elemento

Escola de Mestres do Conhecimento Asako

Os Asako são monásticos e cultos por natureza, e em nenhum outro lugar isto fica mais evidente do que na tradição cortesã que mantêm em prol do Clã Fênix. Seu treinamento consiste de longos estudos em um grande número de assuntos, alguns dos quais podem ser escolhidos pelos próprios alunos. Um vasto conhecimento dá aos Asako uma noção de por onde examinar qualquer novo dado ou situação, e lhes permite grande sabedoria em situações sociais na corte.

Os Mestres do Conhecimento se especializam em assuntos escolásticos, e os usam como meios de obtenção de sucesso em situações sociais. Cortesãos Asako usam Perícias de Conhecimento para aumentar suas Perícias Sociais, ganhando influência e sucesso na corte por suas naturezas cultas.

Escola de Mestres do Conhecimento Asako [Cortesão]

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícias:** Corte, Etiqueta (Cortesia), Conhecimento: História, Conhecimento: Teologia (Fortunas), Meditação, Sinceridade, qualquer Perícia de Conhecimento
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Roupa delicada, Wakizashi, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: Templo da Alma

Os Asako são historiadores e estudiosos, e seus estudos são mais vastos do que os de qualquer outro no Império. Eles se orgulham da profundidade de seu conhecimento em todos os campos intelectuais. Eles também compartilham a devoção da Fênix por paz e civilidade, usando o discurso gentil para resolver problemas. Você ganha um Incremento Livre em qualquer Teste de Perícia de Conhecimento. Sempre que você gastar um Ponto de Vazio em um Teste de Perícia Etiqueta, você ganha um bônus de +3k1 ao total do teste ao invés de +1k1.

Nível Dois: Das Cinzas

O profundo conhecimento dos Mestres do Conhecimento Asako sobre eventos históricos os permitem detectar padrões sutis do comportamento em toda corte, padrões invisíveis aos seus rivais mais mundanos de outros Clãs. Após gastar ao menos um dia observando os eventos em uma corte em particular, você pode rolar Conhecimento: História/Percepção contra NA 20 para ganhar um bônus de +2k0 ao total de todos seus Testes de Perícias Sociais pelos próximos dois dias, contanto que você continue na mesma corte (o efeito desta técnica pode ser reativado com outro Teste de Perícia quando ela expirar – não é necessário gastar dias adicionais observando, contanto que você permaneça na mesma corte).

Nível Três: Voz do Universo

À medida que o treinamento Asako progride, sua memória sobre fatos históricos obscuros o permite dar úteis conselhos contemporâneos aos seus aliados. Você pode gastar uma hora de conversa com um amigo ou aliado e então rolar Conhecimento: História/Inteligência contra NA 25. Com sucesso, este aliado pode somar seu Nível de Conhecimento: História ao total de quaisquer Testes de Perícias Sociais que fizer nas próximas vinte e quatro horas. Você pode declarar dois Incrementos para afetar um (e apenas um) aliado adicional, contanto que este aliado também participe da conversa (esta Técnica não pode ser usada na mesma pessoa novamente até o efeito expirar).

Nível Quatro: Mente Invencível

Os iluminados e educados Asako podem ver através de jogos, truques e ardis do mundo material. A qualquer momento em que você falhar em um Teste Resistido de Perícia para resistir a alguém tentando influenciar suas emoções, opiniões ou comportamento (como com as Perícias Corte, Tentação ou Intimidação), você pode refazer a jogada usando Inteligência como Atributo para a segunda tentativa ao invés do Atributo originalmente requerido. Você deve manter os resultados da segunda jogada. Esta Técnica não pode ser usada para resistir a Medo.

Nível Cinco: Sabedoria das Eras

Neste nível, os Asako efetivamente demonstram que a sabedoria da Fênix é eterna. A qualquer momento em que você rolar uma Perícia de Conhecimento, incluindo para suas outras Técnicas de Escola, você ganha um bônus de +5k0 ao total do Teste.

Escola de Shugenjas Agasha

Durante seus séculos de serviço ao Clã Dragão, os Agasha buscaram muitos meios não convencionais de magia, buscas que foram carregadas com todos os recursos e dedicação da Escola de Shugenjas Agasha. Além de seus interesses alquímicos, os Agasha sempre tiveram interesse na criação de feitiços que invocavam kamis de múltiplos elementos ao mesmo tempo. Na Fênix, os Agasha tiveram espaço para perseguir esta área de estudo o quanto quiseram, e fizeram imensos avanços na área de feitiços multi-elementais.

A Técnica Agasha se foca no interesse da família em fundir os elementos e feitiços multi-elementais. Embora esta prática ainda não tenha sido aceita, sua Técnica lhes permite mudar o elemento do feitiço que estão invocando, dando-lhes incomparável versatilidade coordenando seus feitiços por dia e seus feitiços.

Escola de Shugenjas Agasha

- **Bônus:** +1 Inteligência
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), qualquer Perícia de Criação, Defesa, Etiqueta, Conhecimento: Teologia, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, qualquer arma, Bolsa de Feitiços, 5 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Fogo/Água
- **Técnica:** *Elementos de Todas as Coisas* – Os Agasha compreendem as interações entre os elementos mais do que talvez qualquer outra família. Ao invocar um feitiço, você pode gastar um Ponto de Vazio para usar um Anel diferente do que o apropriado para este feitiço. Este feitiço usa um outro do Anel usado para efetivamente invocar o feitiço. Você também ganha um Incremento Livre para qualquer feitiço com a palavra-chave Criação.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Fogo, 2 de Terra e 1 de Ar

O Clã Escorpião

Quando o Império foi formado, o Escorpião foi encarregado de dois deveres sagrados: um era proteger os Pergaminhos Negros que prendiam o poder do deus negro decaído Fu Leng, e o segundo era servir como um vilão contra o qual os Clãs Maiores se uniriam para que nunca se unissem contra o Imperador. Foi neste último dever que o Escorpião se destacou, e é deste que eles gostam.

Família Bayushi: Agilidade +1

Implacáveis e ardilosos, os lordes do Clã Escorpião possuem muitos talentos, todos eles postos a usos sinistros para benefício de seu Clã ou do Imperador. Os Bayushi são sombrios, perigosos e manipuladores, e sempre avaliam qualquer situação em termos de como ela pode melhor beneficiar a eles e ao Escorpião.

Família Shosuro: Astúcia +1

Os Shosuro habitam nas sombras, raramente sendo vistos, mas sempre tendo uma influência sobre aqueles ao seu redor. Eles são reservados e arredios, com seu próprio conselho, mas nunca deixando de obedecer às ordens de seus senhores Bayushi. Quando o Escorpião requer que alguma tarefa impossível seja realizada sem complicações, são os Shosuro que cumprem o dever.

Família Soshi: Inteligência +1

Os Soshi são a principal família de shugenjas do Clã Escorpião, fundada pouco depois do início do Clã, e especializados no uso de magia para aprimorar os esforços do Clã em política, ilusão e manipulação. Eles normalmente trabalham em afinidade próxima com os Shosuro, usando sua magia para apoiar as atividades impiedosas e secretas dos Shosuro.

Família Yogo: Vontade +1

Nenhuma família entre os Clãs Maiores aceitos é mais temida e evitada do que os Yogo, a segunda família de shugenjas do Clã Escorpião. Eles descendem de um Fênix que foi amaldiçoado durante os primeiros dias do Império a trair quem ele mais amasse. A maldição foi passada pela linhagem da família, e como tal, muitos evitam os Yogo sempre que possível. Porém, os Yogo não se incomodam com sua reputação, e usam seu poder mágico a serviço do Escorpião, independente de quão dispensáveis eles possam ser considerados.

Escola de Bushis Bayushi

Os maiores vilões de Rokugan nas mais famosas peças são sempre Escorpiões, pois é mais fácil para muitos samurais acreditarem. São as ações dos alunos da Escola de Bushis Bayushi que trouxeram este estereótipo à vida e o reforçaram diversas vezes. Todo aluno do dojô Bayushi é treinado para ser a perfeita arma de discórdia, capaz de virar os Clãs uns contra os outros com esforço mínimo. Treinamento com armas é apenas um aspecto de sua educação, que também inclui manipulação social, furtividade e até mesmo o uso de venenos quando o aluno é considerado adequado para tais coisas.

As Técnicas Bayushi podem ser descritas como truques sujos. Elas se focam em dar uma vantagem ao personagem, como um aumento na Iniciativa, ou implacavelmente explorar qualquer outra vantagem que já possa existir. Em particular, com um pouco de sorte, a capacidade de prejudicar um oponente através de Condições pode virar a maré de uma batalha contra um oponente amplamente superior.

Bayushi Bushi School

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícia:** Corte (Manipulação), Defesa, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu, Sinceridade, qualquer Perícia
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Escorpião

Bushis do Escorpião sempre parecem pegar seus oponentes de surpresa. Você ganha um bônus de +1k1 em suas Jogadas de Iniciativa. Você também ganha um bônus de +5 em seu NA de Armadura contra qualquer oponente de menor Iniciativa.

Nível Dois: Pinças e Cauda

A famosa finta do Escorpião já foi a desgraça de muitos samurais incautos. Você pode fazer a Manobra Finta com um Incremento ao invés de dois.

Nível Três: Ataque na Cauda

Bushis do Escorpião se esforçam para manter seus oponentes desprevenidos, contendo seus ataques e refreando-os. Quando você assume uma Postura no começo do seu Turno, você pode escolher um alvo a nove metros. Se você o atingir com sucesso durante o seu Turno, o alvo ficará Fatigado como se estivesse sem descanso por 24 horas. Durante o Estágio de Reações, um oponente afetado pode tentar um Teste do Anel de Terra contra NA 25 para cancelar os efeitos desta Técnica. Se ele falhar, os efeitos desta Técnica terminam durante o próximo Estágio de Reações (o segundo Estágio de Reações após ele ter sido atingido).

Nível Quatro: Golpe por Cima, Golpe por Baixo

A rapidez do Escorpião o permite atingir oponentes antes que percebam que foram atacados. Você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível Cinco: As Pinças Prendem, a Cauda Ataca

Golpear o ponto mais fraco de um oponente é o real caminho do Escorpião para a vitória. Uma vez por encontro, você pode

gastar um Ponto de Vazio como Ação Complexa para atacar seu oponente com uma arma corporal. Se o ataque tiver sucesso, o alvo ficará Paralisado. Durante o Estágio de Reações seguinte, um oponente afetado pode tentar um Teste do Anel de Terra com NA igual ao dano causado para encerrar o efeito de Paralisia. Se ele falhar ou não tentar esse teste, o efeito de Paralisia será encerrado durante o Estágio de Reação seguinte (o segundo Estágio de Reação após ele ter sido atingido).

Escola de Shugenjas Soshi

Embora seja reconhecidamente raro, há vezes em que as prodigiosas habilidades físicas dos Bayushi e Shosuro são inadequadas para realizar uma tarefa que requeira furtividade e sutileza. Quando isto ocorre, um estudante da Escola de Shugenjas Soshi é trazido para lidar com a questão. Os Soshi compreendem melhor do que muitos que os kamis não são seres honoráveis como muitos visualizam, mas criaturas completamente incompreensíveis sem um conceito claro de comportamento humano ou sequer honra. Eles podem e farão praticamente qualquer coisa que seja pedida adequadamente a eles, contanto que o pedido não seja uma violação da ordem natural como feitiçaria de sangue. Os Soshi se destacam em explorar isso para canalizar os kamis em feitos de furtividade, artimanhas e enganação.

Embora todo shugenja tenha potencial para conjurar feitiços discretamente, nenhum se destaca mais nisso que os Soshi. Sua habilidade de conjurar praticamente qualquer feitiço não danoso sem indicação direta de sua origem os tornam perfeitos para infiltração e manipulação sutil na corte.

Escola de Shugenjas Soshi

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Corte, Etiqueta, Conhecimento: Teologia, Feitiçaria, Furtividade, qualquer Perícia
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 5 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Ar/Terra
- **Técnica:** *O Sussurro dos Kamis* – Os Soshi conjuram seus feitiços tão calmamente quanto os próprios kamis. Você pode sacrificar um feitiço adicional (do mesmo Elemento) ao conjurar qualquer feitiço sem potencial de causar dano para eliminar qualquer sinal visível do feitiço ter sido conjurado; simplesmente não há sinal externo do que houve. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Ilusão.
- **Feitiços:** Comunicar, Invocar, 3 de Ar, 2 de Fogo e 1 de Água

Escola de Cortesãos Bayushi

A reputação do Escorpião na corte é quase igual à da Garça, e certamente mais temível. Isto é resultado direto das malignas maquinações dos cortesãos Bayushi ao longo dos séculos. A quase oculta rede de informações do Escorpião é principalmente um produto de seus excelentes cortesãos, colhendo cada informação mínima que possa ser usada para arruinar indivíduos, famílias ou até mesmo Clãs.

Um cortesão Escorpião é um mestre da manipulação e dos ardis. Porém, além disso, eles se especializam em descobrir as fraquezas ou segredos sombrios de seus oponentes (ou mesmo aliados!) e impiedosamente os explorar para o bem do Escorpião. Qualquer inimigo, não importa o quão aparentemente implacável, pode ser o alvo para as habilidades de um cortesão Bayushi, abrindo avenidas previamente fechadas.

Escola de Cortesãos Bayushi

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia, Corte (Boatos), Etiqueta, Investigação, Sinceridade (Ardil), Tentação, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 2,5
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: Fraqueza é Minha Força

Os Bayushi são mestres em avaliar e explorar as fraquezas e falhas alheias. Mesmo que não saibam a exata natureza dos segredos de um rival, a mera percepção de que ele tem algum tipo de segredo é o bastante para eles terem com o que trabalhar. Quando você está fazendo Teste Resistido Social contra alguém, você ganha um Incremento Livre para cada 3 pontos de Desvantagens Mentais ou Sociais (arredondando para baixo) que o alvo possua. Desvantagens que não concedam Pontos de Experiência ainda contam com seu valor normal para fins desta Técnica. Esta Técnica não pode conceder mais do que 5 Incrementos Livres.

Os Bayushi também são conhecidos como mestres das verdades e das mentiras, falando tão calmamente que ambas são indistinguíveis em suas bocas. Você ganha um Incremento Livre ao usar a Perícia Corte para espalhar boatos, e não precisa declarar Incrementos para esconder que você é a fonte deste boato.

Nível Dois: Águas Rasas

O Escorpião sabe como avaliar os outros, sentindo suas fraquezas para determinar o melhor meio de derrubá-los. Ao conversar com alguém por alguns minutos, pode fazer um Teste Resistido de Investigação/Astúcia contra Etiqueta/Astúcia do alvo. Com sucesso, você descobre a identidade e nível do Atributo Mental mais baixo e sua Perícia Social mais baixa que tenha ao menos um Nível (o Mestre escolhe em caso de empates). Você pode gastar um Ponto de Vazio para também descobrir o segundo menor Atributo Mental e a segunda menor Perícia Social.

Nível Três: Segredos São Marcas de Nascença

Neste nível, o Escorpião se tornou tão competente em descobrir segredos que pode iludir outras pessoas a revelá-los em conversa casual. Ao falar com alguém por alguns minutos, você pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/Astúcia para forçá-los a revelar uma Desvantagem Mental ou Social que possuam. Se não tiver tais Desvantagens, isto revelará então uma Vantagem Mental ou Social (note que isto revelará apenas o título da Vantagem/Desvantagem, não a natureza específica dela. Por exemplo, você pode descobrir que o alvo tem "Segredo Sombrio", mas não a natureza específica do segredo). Se o Teste tiver sucesso em revelar uma Desvantagem, com a permissão do Mestre você pode ganhar uma Vantagem Chantagem de 2 pontos contra este indivíduo, sem custo em pontos de experiência.

Nível Quatro: Suave Ferrão do Escrutínio

Neste nível, o Cortesão Bayushi aprendeu a usar todas as informações que coletou para sutilmente destroçar seus inimigos, minando cada uma de suas palavras e atos. A qualquer momento que você fizer um Teste Resistido Social contra alguém sobre quem você tem Chantagem, essa pessoa não terá uma explosão de dados. Além disso, a qualquer momento que você tiver sucesso em um Teste Resistido Social contra alguém, independente de você ter ou não uma Chantagem sobre eles, você pode gastar um Ponto de Vazio para forçá-los a usar um Atributo Mental à sua escolha (ao invés do Atributo normal usado para o teste).

Nível Cinco: Sem Máscaras

A lição final da Escola Bayushi é forçar o resto da corte a ver o mundo corrupto e desonrado que ele conhece, destruindo as reputações daqueles detraídos por ele. UUm número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, você pode fazer um Teste Resistido Social de Corte (Boato)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/ Astúcia de seu oponente. Se você tiver Chantagem sobre a pessoa que você ataca com esta técnica, você ganha um bônus de +5k0 ao total Teste. Com sucesso, você pode infligir uma Desvantagem social no alvo: Desvantagem Social, Inimigo Jurado ou Obrigação (para com alguém à sua escolha). A Desvantagem dura por um mês, a menos que o Mestre julgue que o alvo agiu de modo a eliminá-la mais cedo (esta Técnica não pode ser usada no mesmo alvo de novo até que seu efeito expire).

Escola de Infiltradores Shosuro

Poucos fora do Clã Escorpião sabem da existência da Escola de Infiltradores Shosuro, e esses poucos estão tão intrinsecamente presos ao Clã que não ousariam revelar sua existência, ou foram tão desacreditados que ninguém levaria suas graves acusações a sério. Os Shosuro são aquilo que a maioria acredita que o Escorpião seja, mas sem a arrogância e crueldade com que tais vilões são comumente descritos em peças e poemas. Os Infiltradores são assassinos silenciosos e impiedosos, que não têm prazer ou satisfação em seu papel. Eles estão simplesmente cumprindo o seu dever, e não desfrutam de alegria nem remorso como resultado.

A especialização dos Infiltradores Shosuro é relativamente simples: atacar alvos distraídos e destruí-los completamente. Seus bônus para furtividade os tornam quase impossíveis de detectar e, uma vez escondidos de um oponente, eles podem atacar das sombras e causar grandes quantidades de dano.

Escola de Infiltradores Shosuro [Ninja]

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Atuação, Esportes, Ninjutsu, Sinceridade, Furtividade (Esgueirar) 2, qualquer Perícia
- **Honra:** 1,5
- **Equipamento:** Armadura Ashigaru ou Leve, Roupas Grossas Pretas, Daisho, Faca ou Arco, Kit de Viagens, 5 kokus

Técnicas

Nível Um: A Trilha das Sombras

A primeira lição de um infiltrador é mascarar todos os sinais de sua real natureza. Você não perde Honra por uso de Baixas Perícias ou Armas de Ninjutsu a serviço do Clã Escorpião (sujeito a aprovação do Mestre). Você ganha um bônus de +2k0 no total de todos os Testes de Furtividade.

Nível Dois: Ataque das Trevas

Um aluno das Técnicas Shosuro nunca falha em explorar as vantagens possuídas sobre um oponente. Sempre que você declarar um ataque contra um oponente que não sabe da sua presença até o momento do ataque, seus Incrementos não são limitados pelo seu Vazio e você joga dados adicionais iguais ao seu Nível de Escola na jogada de ataque. Você também joga metade deste número em dados adicionais não mantidos contra um oponente que sofra de efeitos de Condição (como Paralisado ou Fatigado). Esses dois efeitos não são cumulativos, e se ambos se aplicarem, você deve escolher apenas um deles (você não soma seu Nível de Escola e depois a metade dele em dados para uma jogada de ataque contra um oponente Cego e inconsciente de sua presença, por exemplo).

Nível Três: Aço em Meio à Seda

Golpear rápida e efetivamente é a marca registrada de um real guerreiro das sombras. Ao atacar de uma emboscada como descrito acima, ou ao usar armas de Ninjutsu (incluindo quaisquer armas com a palavra-chave Ninja), você pode fazer um ataque corporal (ou ataque à distância, no caso de shurikens ou tsubutes) como uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível Quatro: Sussurro do Aço

Um assassino mestre ataca das sombras sem jamais revelar sua presença. Mesmo após atacar o alvo, seus oponentes e espectadores devem passar em um Teste Resistido usando Investigação (Notar)/Percepção contra sua Furtividade/Agilidade para detectá-lo. Você só pode usar esta Técnica se fizer apenas um ataque por rodada (o Mestre pode dizer que esta técnica não funciona em situações onde a ocultação é impossível).

Nível Cinco: O Silêncio Final

Um verdadeiro assassino só precisa de um único golpe. Após você fazer uma avaliação de dano como resultado de um ataque bem sucedido, você pode gastar um Ponto de Vazio para aumentar dois dados para 10. Esses 10s não explodem. Você pode gastar vários Pontos de Vazio desta maneira, com cada Ponto de Vazio aumentando o resultado de até dois dados de dano.

O Clã Unicórnio

O Unicórnio, outrora conhecido como o Clã Ki-Rin, esteve ausente do Império por quase oito séculos enquanto vagaram pelo mundo, explorando e garantindo que não havia ameaças externas desconhecidas pelo Imperador. Desde o seu retorno, eles têm sido tratados por muitos como bárbaros e estrangeiros, em grande parte devido à sua adoção de costumes bastante contrastantes aos normais de Rokugan. Ainda assim, o Unicórnio é universalmente respeitado por sua cavalaria. Eles usam corcéis gaijins e suas tropas montadas não têm comparação no Império.

Família Horiuchi: Vontade +1

A minúscula família Horiuchi nunca teve mais do que poucas dúzias de membros no máximo. Criada algumas décadas antes da Guerra dos Clãs, os Horiuchi são um ramo da família Iuchi que se especializou em magia defensiva e protetora. Samurais Horiuchi são indivíduos compassivos que tendem a intervir nas questões alheias durante tempos de crise.

Família Ide: Percepção +1

A face pública do Unicórnio, os Ide têm trabalhado incansavelmente para combater a impressão que muitos têm do Clã como bárbaros e quase gaijins. Eles infalivelmente fundem as tradições de seus povos com os costumes do Império, e ao fazê-lo, buscam atrair respeito gradual e aceitação dos outros clãs. Samurais da família Ide são quase universalmente calmos e sedentos por alianças com outros, sejam em escalas pessoais ou maiores.

Família Iuchi: Inteligência +1

Com exceção dos Tamori, a família Iuchi é provavelmente a família mais militar de shugenjas no Império. Eles servem aos exércitos do Clã Unicórnio em números consideráveis, e embora gostem de amizade e debates intelectuais tanto quanto quaisquer sacerdotes, eles não correm do conflito quando pressionados.

Família Moto: Agilidade +1

Os Moto exemplificam praticamente todo estereótipo negativo que o Clã Unicórnio como um todo sofreu desde seu retorno ao Império séculos atrás. Mais do que qualquer outra família, seu sangue gaijin é óbvio ao olhar para eles, baixos e largos como são. Eles são alternadamente provocativos e indelicados, dependendo das circunstâncias, e raramente lidam bem com samurais de outros clãs. Entretanto eles são respeitados por suas tradições guerreiras.

Família Shinjo: Reflexos +1

A família Shinjo governou o Clã Unicórnio por grande parte de sua história, embora na última parte da história do Império eles tenham sido removidos do poder por sua fundadora, a Kami Shinjo, por corrupção interna. Os Shinjo são uma família afável e trabalhadora cujos membros se adaptam facilmente a quase qualquer tarefa diante deles, e que trabalham bem com outros em praticamente qualquer situação.

Família Utaku: Vigor +1

A matriarcal família Utaku são indivíduos honrados e cumprem seus deveres cuidadosamente definidos dependendo do sexo. Mulheres são geralmente treinadas para servir como a mais seleta unidade de cavalaria do mundo, as Damas Guerreiras Utaku, enquanto os homens cuidam da casa e servem entre as legiões de infantaria do exército Unicórnio.

Escola de Bushis Moto

Os Bushis Moto são o estereótipo vivo que muitos têm do Unicórnio. Mais do que qualquer outra família, eles nasceram de uma união entre o povo rokugani e os gaijin que receberam permissão de se juntarem ao Unicórnio durante suas viagens. Devido à descendência das tribos selvagens, nômades e bárbaras das estepes do norte, os Moto praticam um estilo de luta indomado que os tornam oponentes inspiradores no campo de batalha, mesmo que isto lhes renda a inimizade de todos os que desejam se desviar dos costumes e natureza da guerra rokugani.

Os Bushis Moto são cavalaria pesada, um papel ao redor do qual suas Técnicas são fortemente centradas. Eles se destacam na Postura de Ataque Total e muitas de suas Técnicas visam permitir que causem dano adicional com qualquer tipo de arma.

Escola de Bushis Moto

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Cavalaria, Caça, Kenjutsu (Cimitarra), qualquer Perícia Bugei, qualquer Perícia
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Pesada ou de Cavalaria, Roupas Grossas, Daisho, Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, Cavalo (cavalo de montaria Unicórnio), 10 kokus, qualquer arma

Técnicas

Nível Um: O Caminho do Unicórnio

O estilo de combate Moto é uma fúria selvagem e irrestrita que intimida aqueles que o veem. Você pode empunhar armas de duas mãos com uma mão (exceto arcos). Você ganha um bônus de +1k0 para avaliações de dano enquanto montado, usando uma cimitarra, ou enquanto usa uma arma corporal (esses bônus não se acumulam). Cimitarras têm a palavra-chave Samurai para você.

Nível Dois: Sorriso de Shinsei

Os Moto são famosos por cortar a garganta de seus inimigos de uma orelha a outra, uma horrenda visão que orgulhosamente chamam de Sorriso de Shinsei. Você tira vantagem do estado enfraquecido de seus oponentes, ganhando um bônus em suas jogadas de ataque igual à metade de suas penalidades de NA de Níveis de Ferimentos, arredondada para baixo. Por exemplo, se seu oponente não está ferido e no Nível de Ferimentos Saudável, você não ganha bônus. Se seu oponente está no Nível de Ferimentos Incapacitado, você ganha um bônus de +10 no total das jogadas de ataque.

Nível Três: Golpe do Vento do Deserto

Poder e precisão são igualmente valiosos para os Moto. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de Ação Complexa ao usar uma arma corporal.

Nível Quatro: A Investida da Loucura

O estilo de luta Moto é totalmente implacável, permitindo-lhes se moverem de um oponente para o próximo sem cessar. Uma vez por luta, se você deixar um alvo no Nível de Ferimentos Inconsciente ou além deste, você pode imediatamente fazer um ataque adicional como Ação Livre. Este ataque não pode ser contra o mesmo alvo que ativou esta Técnica. Você não pode declarar Incrementos neste ataque.

Nível 5: Moto Não se Rende

Um Moto nunca se rende. Enquanto montado ou assumindo a Postura Ataque Total você mantém um número adicional de dados de dano igual à metade de sua Força, arredondando para baixo. Você só ganha este bônus ao empunhar uma arma de duas mãos ou uma arma com a palavra-chave Samurai.

Escola de Shugenjas Iuchi

Com possível exceção dos Tamori, os Iuchi são a menos convencional e conservadora família de shugenjas do Império. Eles são selvagens e libertários, e assim como muitas lições de seus senseis, são instruídos nas vastas planícies ao invés de nos templos. Isto se origina de sua história de ensino, quando o Clã viajava por reinos distantes. O impacto desses anos também é sentido na diversidade dos estilos mágicos da família. Os Iuchi adotam, entre outros, o estilo chamado *meishodô*, que envolve a criação de talismãs mágicos aos quais os shugenjas podem recorrer ao invés dos kamis.

Seguindo o tema geral do Unicórnio, a Técnica Iuchi aumenta o movimento e permite velocidade sem igual, mesmo entre os Unicórnios. Sua habilidade de invocar feitiços de Viagem mais poderosos aumenta sua competência nesta área.

Escola de Shugenjas Iuchi

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Batalha, Caligrafia (Cifra), Cavalaria, Conhecimento: Teologia, Meditação, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia ou Perícia Bugei
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, Cavalo (cavalo de montaria Unicórnio), 10 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Água/Fogo
- **Técnica:** *Espírito do Vento* – Os Iuchi refinam o poder dos elementos para conceder a velocidade das ondas aos outros. Como Ação Complexa, você pode sacrificar um feitiço de qualquer elemento para conceder a um alvo individual uma Ação de Movimento Simples adicional. Esta Ação Simples se soma às Ações normais do alvo por Rodada. A Ação adicional deve ser usada no próximo turno do personagem ou será perdida. Você também ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Viagem.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Água, 2 de Terra e 1 de Ar

Escola de Emissários Ide

As Técnicas Ide se focam em uma mente calma, serenidade em todas as coisas, e meditação. Eles são mais pacíficos que qualquer cortesão de tradição dentre os Clãs Maiores, salvo possivelmente os Asako do Clã Fênix. A intensidade de sua convicção no que diz respeito ao pacifismo foi refinada e aumentada ao longo dos anos, mas no todo eles continuam dedicados a evitar o conflito sempre que possível. Isto os tornam aliados bem-vindos para alguns Clãs, e estrangeiros intrometidos em outros. Os Ide aceitam elogios e críticas com igual alegria.

As Técnicas Ide são diferentes da maioria das Técnicas cortesãs no que diz respeito à sua natureza inteiramente não ofensiva. Os Ide se especializam em se proteger dos desdobramentos de suas ações, e tentam aplacar conflitos entre os outros.

Escola de Emissários Ide [Cortesão]

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia, Comércio, Corte, Etiqueta (Conversação), Cavalaria, Sinceridade (Honestidade), qualquer Alta Perícia ou de Performance
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Bolsa de Feitiços, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível Um: O Coração Fala

Os Ide aprendem a se adaptar instantaneamente a novos costumes e nuances sociais, permitindo-lhes evitar ofensas mesmo nas mais perigosas e hostis cortes. Além disso, por eles normalmente lidarem com estrangeiros que reagiriam mal a mentiras e manipulações, eles aprenderam a empregar honestidade e fala direta sempre que possível. Em qualquer situação em que você inadvertidamente causar ofensa, seja por acidente ou por ignorância (como não saber da hostilidade de um daimyo a um assunto ou conversa em particular), você pode rolar Etiqueta (Cortesia) /Astúcia contra NA 20 para evitar fazê-lo. Você ganha um Incremento Livre ao rolar Sinceridade (Honestidade), mas sempre que você rolar Sinceridade (Ardil), seu NA é aumentado em +5.

Nível 2: Atravessando os Véus

Após séculos lidando com imprevisíveis e por vezes violentos povos das Areias Ardentes, os Ide adquiriram uma habilidade quase sobrenatural de ler as emoções alheias, reconhecer suas verdadeiras emoções e, espera-se, evitar problemas.Você pode tentar ler as reais emoções de outra pessoa em uma situação social fazendo um Teste Resistido Social com sua Etiqueta/Astúcia contra Etiqueta/ Vontade do alvo. Com sucesso, você tem uma simples e geral ideia de suas reais emoções – que podem ser muito úteis quando essas sensações não são as mesmas de suas ações externas. Você pode fazer Incrementos para informações melhores, sujeitos à permissão do Mestre (por exemplo, dois Incrementos poderiam lhe dizer: "O Doji está na verdade esperando seu sucesso contra o Dragão").

Nível Três: O Coração Ouve

O treinamento da família Ide enfatiza amizade e boas relações pessoais como essenciais para a diplomacia bem sucedida. Você pode tentar direcionar as atitudes de alguém contra você em uma direção positiva. Isto requer o gasto de ao menos 10 minutos em conversação, e você pode fazer um Teste Resistido de Sinceridade (Honestidade) /Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) /Vontade do alvo. Com sucesso, você muda a atitude dele para com você de maneira mais positiva (um indivíduo hostil ficará neutro, um indivíduo indeciso ficará amigável, etc.). Se você fizer ao menos dois Incrementos bem sucedidos neste Teste, o alvo equivalerá a um Aliado seu pelo restante do dia (sujeito à aprovação do Mestre).

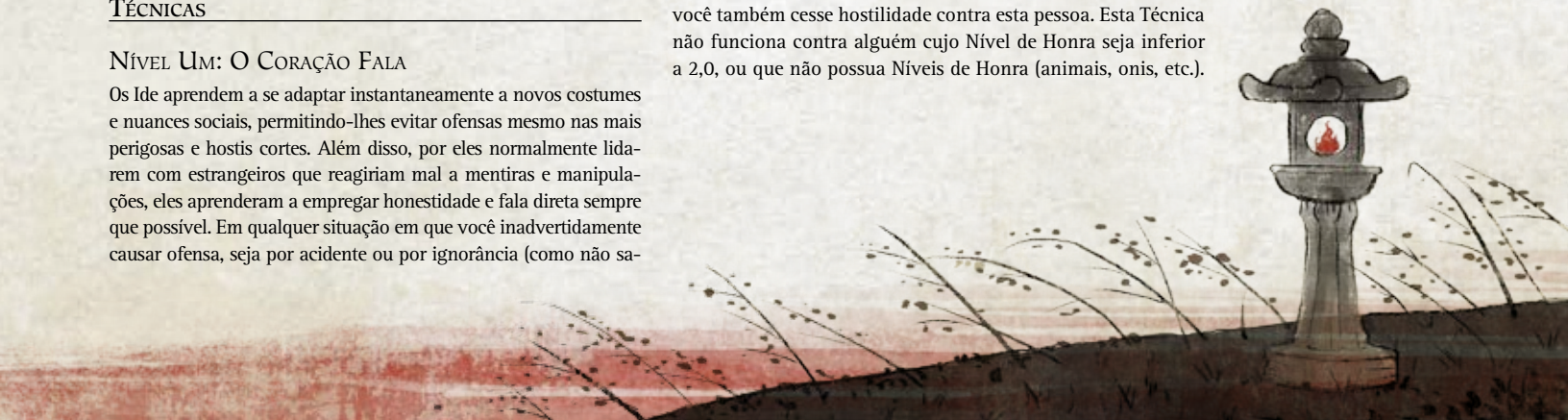
Esta Técnica não pode ser usada em Inimigos Jurados, e o Mestre é o árbitro final se ela funciona contra alvos incomuns como criaturas inumanas.

Nível 4: Responder ao Coração

Neste nível de treinamento, os Ide se tornaram reais mestres da mediação, capazes de ver através de todas as enganações e falsas frentes de diplomacia e discernir a real solução de qualquer problema. Ao usar suas Técnicas de Nível Dois ou Três, você pode rolar um número adicional de dados igual ao seu Nível de Escola.

Nível 5: A Imóvel Mão da Paz

A lição final da escola Ide ensina a seus alunos a serem mediadores tão perfeitos que nenhuma pessoa honrada pode erguer uma mão contra eles em violência.Você pode gastar um Ponto de Vazio para fazer um Teste Resistido de Sinceridade (Honestidade) /Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) /Astúcia do alvo. Se você ganhar o Teste, o alvo não pode fazer qualquer ação hostil contra você (física, social ou mágica) por um número de horas igual ao dobro do seu Nível de Escola, contanto que você também cesse hostilidade contra esta pessoa. Esta Técnica não funciona contra alguém cujo Nível de Honra seja inferior a 2,0, ou que não possua Níveis de Honra (animais, onis, etc.).



Escola de Damas Guerreiras Utaku

As Damas Guerreiras Utaku, também chamadas de *shiotome*, são a melhor e mais respeitada força de cavalaria do Império, temida por sua reputação mesmo entre seus primos nas famílias Moto e Shinjo. Embora o restante do Clã treine em cavalos gaijins, uma raça maior e mais forte do que o simples pônei rokugani, as Utaku ganharam o direito de criar, treinar e montar nos lendários corcéis Utaku, os melhores cavalos do mundo.

Como outras Escolas de bushis do Unicórnio, as Técnicas de Damas Guerreiras Utaku se focam no combate montado, embora não à total exclusão de suas habilidades não montadas. Em um cavalo, porém, uma Utaku é uma ameaça a praticamente qualquer oponente humano. Honra também é um traço importante para uma Dama Guerreira, e quanto maior a Honra de uma delas, maiores os bônus que ela recebe.

Dama Guerreira Utaku [Bushi]

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Batalha, Defesa, Cavalaria 2, Kenjutsu, Sinceridade, qualquer Alta Perícia ou Perícia Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou de Cavalaria, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, Cavalo (Cavalo de Guerra Utaku), 10 kokus

Técnicas

Nível Um: Cavalgar em Harmonia

As Damas Guerreiras Utaku valorizam honra acima de tudo. Você ganha um bônus igual ao seu Nível de Honra em uma jogada de ataque por Rodada. Enquanto montada, ao invés disso, você pode escolher aplicar este bônus a uma avaliação de dano se preferir. Você ganha um bônus igual ao seu Nível de Honra no total de todos os Testes de Cavalaria.

Nível Dois: O Vazio da Guerra

Uma Utaku pode sacrificar defesa por velocidade se o ritmo da batalha pedir isto. Durante o Estágio 1 de qualquer Rodada de Combate, você pode somar 5 no seu Nível de Iniciativa ou no seu NA de Armadura. Este bônus dura até você usar esta Técnica de novo ou até a luta terminar.

Nível Três: Sentindo a Brisa

A sensação natural da sela aumenta a liberdade incomum de uma Utaku. Enquanto montada, você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível Quatro: O Vento Nunca Para

Como o vento no campo de batalha, a investida de uma Utaku é irrefreável. Enquanto montada, você pode atropelar um inimigo gastando um Ponto de Vazio. Você pode fazer uma Ação Simples para investir contra o inimigo e atacá-lo no fim de seu movimento (movimento e ataque usam a mesma Ação Simples. Se você estiver montada, esta Ação usa o movimento de seu corcel). Se este ataque tiver sucesso, você ganha um bônus de +2k1 ao total de toda avaliação de dano neste Turno.

Nível Cinco: Bênção de Utaku

As Utaku carregam a honra de sua fundadora como seu escudo. No começo do seu Turno, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para ativar esta Técnica. Você soma seu Nível de Honra a toda avaliação de dano e Teste de Perícia Bugei neste Turno. Este bônus se acumula com o de Cavalgar em Harmonia.

Perícias

Mais do que praticamente qualquer outra mecânica, Perícias definem o conhecimento e aptidão de um personagem em L5A RPG. Embora Atributos demonstrem o que seu personagem é capaz de fazer em termos de habilidades mentais e físicas puras, Perícias são a soma de tudo que ele aprendeu ao longo de sua vida inteira, e como tal o permitem realizar várias coisas.

Como descrito no *Livro da Terra*, Testes de Perícias são os testes mais comuns durante o jogo. Para fazer estas jogadas, Perícias sempre são usadas com um Atributo. Ele é mencionado no jogo listando os nomes juntos, como em Kenjutsu/Agilidade. Quando esse termo aparece, significa que o jogador em questão deve rolar um número de dados igual à sua Perícia Kenjutsu mais seu Atributo Agilidade, e manter um número de dados igual à sua Agilidade.

Perícias se dividem em várias categorias. As mais significativas são chamadas de subtipos, um sistema onde todas as Perícias são organizadas em quatro amplas categorias dependendo de como o uso desta Perícia é visto na sociedade rokugani. Os subtipos de Perícias incluem:

- **Altas Perícias** são território exclusivo da casta samurai. Elas são Perícias que tipicamente teriam uso na corte de um daimyo, ou entre os frequentadores da corte do Imperador. Elas refletem sofisticação e nobreza, e normalmente requerem considerável educação para serem aprendidas e praticadas.
- **Perícias Bugei** são o domínio dos bushis. Elas são as Perícias do guerreiro, e embora os samurais não sejam os únicos que as pratiquem (já que ashigarus e budokas aprendem algumas delas também), eles são inquestionavelmente os mestres do ofício.
- **Perícias Mercantes** representam conhecimentos de certas práticas que não são domínio dos samurais. Embora não seja necessariamente desonrado praticá-las, isto é um pouco questionável, e os que o fazem abertamente e regularmente são vistos com leve desdém por seus iguais mais sofisticados.
- **Baixas Perícias** representam ofícios e práticas desonradas que nenhuma alma honrada sequer imaginaria em executar. Praticar qualquer uma dessas Perícias regularmente resultaria em uma perda de Honra para um samurai que o faça, e se feito em público, bem possivelmente uma perda de Glória também.

Ênfases

Perícias individuais cobrem várias atividades diferentes, todas sob os auspícios da Perícia primária. Esses aspectos diferentes são chamados de Ênfases, e podem dar um bônus para personagens que escolham prestar atenção a este aspecto da Perícia. Muitas Perícias descritas neste capítulo incluem várias Ênfases.

O número de Ênfases que um personagem pode possuir para uma Perícia é determinado pelo seu nível nesta Perícia. Um personagem pode possuir uma Ênfase para uma Perícia em nível 1, duas Ênfases no nível 3, três Ênfases no nível 5, quatro no Nível 7 e um máximo de cinco Ênfases no nível 9. Comprar uma Ênfase em uma Perícia custa dois Pontos de Experiência. Uma Ênfase é indicada entre parênteses após o nome da Perícia de que faz parte. Por exemplo: um personagem com três Níveis da Perícia Kyujutsu e uma Ênfase em yumi teria sua Perícia mencionada como: Kyujutsu (Yumi) 3.

Ao fazer uma Teste de Perícia, se o personagem tem uma Ênfase aplicável à situação do Teste, ele pode imediatamente jogar novamente quaisquer dados que resultem em 1. Isto só pode ser feito uma vez por Teste. Por exemplo: um personagem com Kenjutsu (Katana) 3 e Agilidade 2 está fazendo um ataque com uma katana, ele rola 5k2 para o ataque e obtém 1, 1, 4, 6, 8. Por estar usando uma katana e ter a Ênfase Katana em Kenjutsu, ele imediatamente joga novamente os dois dados que resultaram em 1, obtendo 1 e 7. Ele então provavelmente manteria o 7 e o 8, para um total de 15. O dado que rolou o segundo 1 não seria jogado novamente.

Habilidades de Maestria

Pela natureza do sistema *Roll & Keep*, Atributos são por vezes considerados mais importantes do que Perícias, já que contribuem não apenas para o número de dados rolados, mas também determinam quantos são mantidos. Porém, Perícias têm vários benefícios próprios, e os mais potentes são as Habilidades de Maestria.

Habilidades de Maestria são benefícios adicionais que personagens ganham por terem níveis altos em uma Perícia. Embora muitas Perícias os tenham, há algumas que não têm. Essas Perícias que têm Habilidades de Maestria tipicamente as recebem em Níveis 3, 5 e 7, embora haja algumas Perícias que ganham apenas uma Habilidade de Maestria no Nível 5. Esses benefícios são listados nas descrições individuais das Perícias. A menos que especificado o contrário, Habilidades de Maestria só se aplicam quando a Perícia em questão está sendo usada.

Toda Perícia possui uma Habilidade de Maestria em Nível 10, que é um Incremento Livre em todos os Testes feitos com esta Perícia.

Lista de Perícias

Todas as Perícias são descritas da seguinte maneira:

- Nome da Perícia (Atributo): O nome da Perícia também inclui o Atributo com a qual a Perícia é mais comumente usada. Qualquer Perícia pode ser combinada com qualquer Atributo para uma Teste de Perícia (critério do Mestre), mas o Atributo listado é o mais propenso a ser usado em qualquer situação normal.
- Sub-tipos: Quaisquer subtipos ou qualificadores que a Perícia possua são incluídos imediatamente após o nome da Perícia. Essas palavras-chave podem ter considerações mecânicas. Se a Perícia é uma Macro-Perícia, exemplos de Perícias específicas que a compõem serão listados aqui.
- Ênfases: Quaisquer Ênfases associadas com a Perícia são inclusas aqui.
- Descrição: Esta é a descrição geral de como a Perícia é usada em Rokugan, qualquer impacto social associado ao seu uso e outras notas gerais sobre seu uso.
- Habilidades de Maestria: Quaisquer Habilidades de Maestria que a Perícia possa ter associada a ela são descritas no fim deste item.

Quais Perícias são Úteis?

Jogadores novos em L5A RPG podem não ter certeza de quais perícias são as mais úteis para aprender e melhorar. Em certo ponto, isto difere de uma campanha para outra, logo, a consulta ao Mestre é altamente recomendada – se seu Mestre planeja uma campanha de combate, Perícias Bugei terão mais valor do que Perícias de Arte e Criação, pois entrarão mais frequentemente em jogo. Porém, as seguintes Perícias são as mais úteis:

- Defesa – Necessária para fazer uso efetivo das Posturas Defesa e Defesa Total, que são úteis para qualquer personagem que enfrente o perigo.
- Etiqueta – A Perícia primária de "defesa social", usada para resistir a muitas Perícias Sociais e técnicas de cortesãos, e portanto útil para qualquer personagem.
- Investigação – Muito útil para enxergar emboscadores, localizar pistas escondidas e perceber se alguém está mentindo para você.
- Conhecimento: Heráldica – Usada para identificar alguém baseado em seu nível de Glória.
- Conhecimento: Bushidô – Usada para sentir o nível de Honra de alguém.

Outros Tipos de Perícias e Macro-Perícia

Apesar de não serem tão importantes quanto subtipos, há algumas classificações de Perícias que têm considerações mecânicas.

- Perícias de Escola são as sete Perícias básicas ensinadas para um personagem por seu sensei ao estudar na Escola de seu clã. Elas variam de uma Escola para outra, e são especificadas nas definições individuais das Escolas neste capítulo. Vários efeitos mecânicos afetam as Perícias de Escola de um personagem.
- Perícias Sociais são usadas por personagens em situações sociais, principalmente na corte. Política é outra forma de campo de batalha para a casta samurai, e seus cortesãos podem ter duelos de palavras que são tão mortais quanto um duelo de espadas. Perícias Sociais são frequentemente afetadas por Técnicas de Escolas de Cortesãos.

Macro-Perícia é um termo usado para descrever grandes grupos de Perícias similares que não justificam seu próprio nome e considerações mecânicas. Tipicamente, uma Macro-Perícia inclui várias especializações diferentes que podem ser atendidas pelo mesmo sistema de habilidade, mas que são diferentes o bastante para que a maestria em uma não implique na maestria de outra. Portanto cada uma dessas especializações é uma Perícia única e deve ser comprada e melhorada separadamente, sendo descrita como um nome após o nome da Macro-Perícia. Por exemplo, a Perícia jogo de Go se encaixa na categoria da Macro-Perícia de Jogos, e é descrita como Jogos: Go.

Macro-Perícia inclui:

- Arte representa as várias formas de arte que são altamente valorizadas em Rokugan.
- Criação representa a habilidade de criar objetos práticos de alguma forma.
- Jogos representa vários passatempos cultivados pelo Império.
- Conhecimento é o domínio de um ou mais assuntos escolásticos.
- Performance indica a habilidade do personagem de entreter os outros.
- Armas Perícias usadas em combate. Diferentemente de outras Macro-Perícias, há várias Perícias de Armas individuais que têm suas habilidades únicas. Porém qualquer outra Perícia de arma não descrita neste capítulo se encaixa em Armas, e não terá suas próprias habilidades.

Altas Perícias

Adivinhação (Inteligência)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Astrologia, Kawaru

Descrição: Alguns indivíduos possuem a habilidade de vislumbrar os tecidos do destino e da sorte que formam o universo, e podem ter visões do futuro como resultado. Isto por vezes envolve o estudo das estrelas e sua posição via astrologia, ou algumas vezes pelo uso do kawaru, pequenas pedras, palitos e moedas com uma variedade de símbolos em hexagrama gravados neles. Kawaru são tipicamente jogados em uma tigela ou outro receptáculo e então examinados para determinar os padrões.

Você pode tentar uma adivinhação uma vez por dia. O NA para este Teste de Perícia é 15, embora, dependendo das circunstâncias, o Mestre possa escolher um NA maior. Se a jogada falhar, uma segunda jogada pode ser tentada imediatamente se você gastar um Ponto de Vazio (como de costume, o NA para a segunda jogada é aumentado em +10). Os resultados da adivinhação são notoriamente vagos, mas devem ter alguma ligação com o futuro imediato (ex.: "Você terá tempos difíceis à frente", "um velho inimigo retorna em breve", "uma sombra cairá sobre a casa de seu pai", etc.).

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: Um segundo Teste de Perícia Adivinhação pode ser feito sem o custo de um Ponto de Vazio. Todas as outras condições para fazer um segundo Teste de Perícia ainda se aplicam.

Arte (Astúcia)

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui Bonsai, Jardinagem, Ikebana (arranjos de flores), Origami (dobraduras de papel), Pintura, Poesia, Escultura e Tatuagem, entre outras).

Ênfases: Varia de acordo com Sub-Perícia.

Descrição: Este é um termo geral que representa o talento do personagem em uma das várias artes nobres reconhecidas na sociedade rokugani. Além de serem soldados e sacerdotes, samurais representam o auge da cultura, e como tal uma ocupação como artista é tida por muitos Clãs como nobre e honrada. Testes de Perícias de Arte são usados para criar obras de arte, e geralmente têm NA variável decidido pelo Mestre.

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Atuação (Astúcia)

Sub-tipos: Perícia Social, Atuação é considerada Perícia de Performance para efeitos que afetem Perícias de Performance

Ênfase: Clã, Gênero, Profissão

Descrição: Esta é uma medida da capacidade do personagem se passar por outra pessoa de forma convincente, seja assumindo um papel em uma peça ou tentando se infiltrar na fortaleza do senhor de seu inimigo. Ela também representa o conhecimento do personagem nos estilos primários do teatro de Rokugan: Kabuki, um exuberante estilo cheio de ação; e Noh, um estilo de peça mais sutil.

O NA para se disfarçar é 15. Isto supõe que você está assumindo o papel de um indivíduo não específico que compartilha a mesma afiliação de Clã, gênero e profissão (bushi, cortesão ou shugenja). Cada um desses fatores básicos que for mudado aumenta o NA total do Teste de Perícia em +5 (por exemplo: um bushi Escorpião tentando se passar por uma cortesã da Garça teria um NA básico de 30). Tentar um indivíduo específico é significativamente mais difícil, e aumenta o NA em um total de +15 além de quaisquer outros aumentos por Clã, gênero ou profissão. Você também pode fazer Incrementos em seu Teste para tornar seu disfarce mais difícil de ser notado. Um personagem tentando revelar o seu disfarce deve rolar Investigação/Percepção contra um NA de 15, +5 para cada Incremento feito.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O NA para criar um disfarce é reduzido em 5.
- Nível 5: O NA para criar um disfarce é reduzido por 10 (total).
- Nível 7: O NA para criar um disfarce é reduzido por 15 (total).

Caligrafia (Inteligência)

Sub-tipos: Caligrafia é considerada uma Perícia de Arte para fins que afetem Perícias de Arte

Ênfases: Cifra, Alto Rokugani

Descrição: Caligrafia é considerada uma forma de arte por muitos, e é tipicamente usada não apenas entre os shugenjas, que usam avançados códigos e escritas para proteger seus segredos místicos, mas também por artistas e cortesãos, que a usam para impressionar outros como parte de seus planos complexos para ganhar favores na corte. Treinamento em caligrafia não é necessário como parte da alfabetização, pois todo samurai é alfabetizado, mas permite que se demonstre refino e sofisticação.

Se você possui a Ênfase Cifra, você sabe um código normalmente usado pelo seu Clã. Cifras podem ser bem difíceis de quebrar, com NA variável dependendo de sua frequência de uso e meios de criação. Tipicamente, o NA para quebrar uma cifra é o resultado do Teste de Caligrafia (Cifra)/Inteligência usada para criá-la. A Ênfase Alto Rokugani é usada para fazer uso do antigo, florido e sofisticado estilo de linguagem usado na Corte Imperial.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +10 ao tentar quebrar um código ou cifra.

Cerimônia do Chá (Vazio)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfase: Nenhuma

Descrição: A cerimônia do chá é uma antiga e sagrada tradição que foi criada nos primeiros dias do Império, aparentemente pela própria Lady Doji. É um ritual que é passado de pai para filho, com o mesmo peso e atenção que passar a espada da família adiante. Em uma cerimônia de chá formal, o indivíduo que conduz o ritual formalmente arruma a mesa, prepara o chá e o serve para todos os seus participantes, que então o consomem em uníssono, tudo em completo silêncio. A cerimônia tem grande significado espiritual, e ajuda a limpar a mente dos envolvidos.

Ao conduzir a cerimônia do chá, você deve fazer um Teste de Cerimônia do Chá / Vazio (NA 15 + 5 para cada participante além do segundo). A cerimônia é destinada para duas pessoas, mas pode ser feita sozinho se desejado, ou até cinco pessoas podem ser incluídas. Se o Teste de Perícia tiver sucesso, todos os participantes recuperam um Ponto de Vazio. A

Usando a Perícia Corte em Jogo

Tipicamente, quando um personagem está tentando usar Corte, o jogador interpretará o que o personagem está tentando realizar, e em seguida o Mestre pede um teste de Corte para ver se ele consegue. Jogadores e Mestres com estilos menos orientados à interpretação podem preferir simplesmente dizer o que estão tentando conseguir ("Eu tento persuadi-los a se oporem ao Clã Unicórnio.") e então fazer um teste de Perícia.

Uma jogada de Corte não precisa ser feita sem ninguém. Se um personagem está tentando influenciar outro com Corte, isso deve ser feito normalmente como um Teste Resistido, oposto por Etiqueta (ou outra perícia como Sinceridade, se o Mestre achar mais apropriado). Além disso, o Mestre deve ter cuidado ao pedir muitas jogadas com Corte ou outras Perícias sociais. Pedir um teste de Corte ou Sinceridade toda vez que um personagem diz algo rapidamente tornará o jogo chato.

cerimônia dura trinta minutos para ser completada, e requer um local calmo para ser executada.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: Todo participante recupera 2 Pontos de Vazio ao invés de 1.

Conhecimento (Inteligência)

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui Anatomia*, Arquitetura, Bushidô, Clã Maior (escolha um), Elementos, Cultura Gaijin (escolha uma), Fantasmas, Heráldica, História, Maho*, Natureza, Cultura Inumana (escolha uma), Presságios, Terras Sombrias*, Shugenjas, Reinos Espirituais, Teologia, Submundo*, Guerra, e quase qualquer outra coisa) [Sub-perícias marcadas com * são consideradas Baixas Perícias]

Ênfase: Varia de acordo com Sub-Perícia

Descrição: Muitos dentre a casta samurai são chamados a seguir o papel de estudioso para melhor servir ao seu senhor, ou para seus próprios propósitos. Embora isto seja mais comum entre shugenjas, não é raro que um cortesão ou um bushi estude algum assunto ou outro que chame sua atenção. História e heráldica estão entre os mais comuns e úteis, mas literalmente qualquer assunto pode ser escolhido. Testes de Perícia de Conhecimento são feitos para determinar se um personagem possui certas informações a respeito da área em questão (ex.: um personagem bushi poderia fazer um Teste de Perícia de Conhecimento: Shugenja para ver se ele pode determinar o propósito do ritual sendo conduzido).

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Corte (Astúcia)

Sub-tipos: Perícia Social

Ênfases: Boatos, Manipulação, Retórica

Descrição: A Perícia essencial para qualquer corte rokugani, esta é a medida da capacidade do personagem de participar dos mortíferos jogos que são tão dominantes nos altos escalões do Império. Cortesãos têm seu próprio estilo de guerra, e são capazes de deixar outra pessoa em posição desvantajosa através de sua competência com palavras.

Essencialmente, Corte é a Perícia de "ataque social". Personagens com habilidades sociais que se ponham contra outro personagem usam Corte, normalmente com Ênfases Manipulação ou Retórica, para superar seus oponentes, influenciar suas visões e opiniões, levar conversas a uma direção desejada, vencer discussões ou criar frases de efeito astutas. Corte pode ser também usada para descobrir ou espalhar rumores sobre alguém, usando a Ênfase Boatos. Isto pode ser mais difícil dependendo da Glória do indivíduo, com NA sugerido de 10 + Glória do alvo x 5, menos a Glória do usuário x 5. Mestres podem deixar os jogadores fazerem Incrementos no Teste para ocultar que são a fonte do boato, e deve-se notar que tentar espalhar rumores malignos sobre alguém de maior Status é geralmente um erro e pode facilmente levar a uma sentença de morte em Rokugan.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O personagem ganha +3 adicional em Sabedoria além do total normalmente indicado por seus Níveis de Anéis e Perícias.
- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +1k0 ao total de todo Teste Resistido feito usando Corte.
- Nível 7: O personagem ganha +7 adicional em Sabedoria além do total normalmente indicado por seus e Níveis de Anéis e Perícia (além do bônus adicional do Nível 3).

Etiqueta (Astúcia)

Sub-tipos: Perícia Social

Ênfases: Burocracia, Conversação, Cortesia

Descrição: Em uma sociedade de hierarquia social rígida como o Império Esmeralda, conhecimento da conduta apropriada é essencial para todos exceto os mais brutos e incultos bushis. Em muitas maneiras um código adequado de etiqueta é uma defesa para samurais, que podem usar seus conhecimentos de como se comportar no cenário cortês como escudo à manipulação alheia. Isto também pode permitir-lhes evitar gafes embaraçosas, garantindo que saibam com quem qualquer questão em particular deva ser tratada na vasta e por vezes confusa burocracia Imperial, bem como burocracias menores mantidas pelos Clãs Maiores.

Etiqueta é essencialmente a Perícia de "defesa social" de personagens honrados nas cortes de Rokugan. Quando alguém tenta usar de tentação, manipulação ou de qualquer outra forma influenciá-lo (normalmente com Perícias como Corte ou Tentação), Etiqueta é normalmente usada no consequente Teste Resistido, mais comumente com a Ênfase Cortesia. Cortesia também lhe permite oferecer uma opinião sem arriscar ofensa (a um NA escolhido pelo Mestre) ou se lembrar de costumes sociais que de outra forma seria esquecidos (NA entre 5 e 20, dependendo da obscuridade). A Ênfase Burocracia é usada ao tentar manobrar pelos canais do governo apropriadamente, como tentar arranjar um encontro com alguém de alto Status (a burocracia Imperial é notoriamente difícil de navegar). Conversação permite que você determine um tópico apropriado, não ofensivo para a discussão (NA 15 ou mais).

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O personagem ganha +3 em Sabedoria adicional ao total normalmente indicado por seus níveis de Anéis e Perícias.
- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +1k0 no total de todas os Testes Resistidos feitos usando Etiqueta.
- Nível 7: O personagem ganha +7 em Sabedoria adicional ao total normalmente indicado por seus níveis de Anéis e Perícias (além do bônus do Nível 3).

Feitiçaria (Inteligência)

Sub-tipos: Uso da Ênfase Importunar ao interagir com espíritos kamis é considerado uso de Perícia Social

Ênfase: Importunar, Pesquisa de Feitiços

Descrição: A trilha do shugenja começa com a habilidade inata de falar com os kamis, mas continua com uma vida de rigoroso estudo e devoção à pesquisa. Embora personagens que não sejam shugenjas possam escolher este ofício, o entendimento essencial de como a invocação dos kamis funciona a torna domínio primariamente dos shugenjas. Esta pesquisa também permite que shugenjas estudiosos criem novas preces para outros usarem, e lhes permitem entreter certos tipos de kamis para realizar tarefas para eles.

A Ênfase Pesquisa de Feitiços permite formular novos feitiços. Isto tipicamente requer uma jogada de Feitiçaria (Pesquisa de Feitiços) / Inteligência com NA igual a 10 mais o Nível de Domínio do novo feitiço x 10. Isto requer um número de semanas de estudo ininterrupto igual ao Nível de Domínio do novo feitiço. Novos feitiços devem ser submetidos previamente ao Mestre para consulta e aprovação antes de serem usados.

A Ênfase Importunar é usada como uma Perícia Social ao usar o feitiço Comunicar para conversar com um espírito, e especialmente ao tentar persuadi-lo a ser prestativo. Mais informações sobre isto podem ser encontradas na descrição do feitiço Comunicar, ainda neste capítulo.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha +1k0 em Testes de Conjuração.

Investigação (Percepção)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Interrogatório, Notar, Procurar

Descrição: Uma das mais prestigiosas nomeações que um samurai pode receber é o de magistrado, um oficial encarregado de executar as leis no domínio de seu senhor. Como magistrados, samurais devem determinar o que ocorreu em circunstâncias misteriosas, e procurar os culpados por violarem a palavra de seus daimyos. Aqueles com olho aguçado e mente afiada são por vezes promovidos a posições mais elevadas, servindo à sua família, clã ou mesmo ao Império como um todo.

Investigação representa sua habilidade de examinar suas cercanias e reunir informação baseado em provas físicas. Ela também representa uma habilidade de obter informação dos outros em um período mais longo de tempo, horas ou até mesmo dias, para montar diferentes pedaços de informação em um retrato coeso. Diferentemente de outras Testes de Perícias de Inteligência ou Percepção, Investigação pode ser refeita se você falhar na jogada inicial. A segunda jogada não pode ser feita por pelo menos uma hora, porém, e sofre um aumento de NA +15.

Investigação é mais usada para localizar algo (ou alguém) escondido ou camuflado. Se for uma pessoa se escondendo um Teste Resistido será usado, tendo a Investigação (Ênfase em Notar ou Procurar de acordo com a circunstância) do personagem contra a Furtividade do alvo. A Ênfase em Interrogatório pode ser usada para perceber se alguém está mentindo, normalmente um Teste Resistido contra a Sinceridade do alvo.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Uma nova tentativa de usar a Ênfase Procurar pode ser feita sem ter acréscimo na NA original.
- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +5 ao total de qualquer Teste Resistido usando Investigação.
- Nível 7: Uma terceira tentativa em usar a Ênfase Procurar pode ser feita se a segunda falhar.

Jogos (Variável)

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui: Fortunas e Ventos (Astúcia), Go (Inteligência), Kemari (Agilidade), Correspondências (Astúcia), Sadane (Astúcia), Shogi (Inteligência), etc.)

Ênfases: Varia de acordo com a Sub-Perícia

Descrição: Jogos são uma importante diversão para a normalmente austera casta samurai de Rokugan. Embora alguns clãs geralmente prefiram atividades físicas diretas como lutas ou outras formas de competição, praticamente todos no Império jogam algum jogo regularmente. Algumas formas populares incluem: kemari, que envolve um ou mais participantes chutando uma pequena bola para impedir que ela toque o chão; go, um jogo estratégico que usa pedras coloridas posicionadas sobre um tabuleiro; correspondências, onde dois ou mais indivíduos se correspondem, usando elaboradas cartas escritas como tipo de vai e vem estratégico; shogi, um jogo de estratégia semelhante ao xadrez; e sadane, um jogo de trocas de críticas improvisadas de um determinado assunto. Testes de Perícias de Jogos são tipicamente Testes Resistidos feitos entre dois indivíduos, cada um tentando derrotar o outro no jogo em questão.

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Medicina (Inteligência)

Sub-tipos: Nenhuma

Ênfases: Antídotos, Doenças, Fitoterapia, Inumanos, Tratamento de Feridas

Descrição: Guerra é o propósito de todo samurai, e guerra por vezes resulta naqueles que são feridos, mas não mortos. Um samurai ferido é um fardo para seu senhor, incapaz de realizar seus deveres e ainda assim necessitando de recursos. Os que praticam a medicina têm a sagrada tarefa de garantir que um samurai se recupere de suas feridas e possa se colocar de novo ao seu serviço.

Medicina pode ser usada para tratar diferentes ferimentos e indisposições, incluindo algumas espirituais. Doenças específi-

cas podem ser tratadas com a Ênfase Doenças. Raças inumanas podem ser tratadas usando a Ênfase Inumana, mas ela deve ser comprada separadamente para cada raça (ex.: Medicina Nezumi, Medicina Naga, Medicina Zokujin, etc.). Quando você trata Ferimentos que um aliado sofreu por dano, um teste bem sucedido de Medicina (Tratamento de Ferimentos)/Inteligência (NA 15) removerá um dado (1k1) de Ferimentos da vítima. Cada Incremento bem sucedido nesta jogada permite que um dado adicional seja jogado, mas não mais do que um dado jamais pode ser mantido nessa jogada. Um indivíduo ferido só pode se beneficiar de um único Teste de Perícia Medicina por dia, e cada jogada feita requer o uso de um Kit de Medicina, que permite até dez Testes de Perícia Medicina antes de acabar.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: A quantia de Ferimentos curada em uma jogada de Medicina bem sucedida é aumentada em +1k0.

Meditação (Vazio)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Jejum, Recuperação de Vazio

Descrição: Um samurai fiel é uma alma espiritual. Para abraçar totalmente o código do Bushidô, espera-se que todo samurai estude o Tao de Shinsei e medite em sua sabedoria. Na prática, é claro, este é raramente o caso entre muitas famílias marciais, mas um surpreendente número de soldados pode ser encontrado meditando em um oratório e templo para se prepararem para a guerra.

Meditação é o meio mais simples de recuperar Pontos de Vazio além de descansar. Um teste de Meditação (Recuperação de Vazio)/Vazio contra NA 20 permite que você recupere um Ponto de Vazio com meia hora de meditação ininterrupta. A Ênfase Jejum lhe permite fazer um Teste de Meditação/Vigor (NA 15 + 5 por dia de jejum) para ignorar os efeitos de ficar sem comida e água.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Uma Teste de Perícia Meditação restaura até 2 Pontos de Vazio.
- Nível 5: O NA para todos os Testes de Perícia Meditação (Jejum) é reduzida em 5.
- Nível 7: Uma Teste de Perícia Meditação bem sucedida restaura até 3 Pontos de Vazio.

Performance (Variável)

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui: Biwa (Agilidade), Dança (Agilidade), Tambores (Agilidade), Flauta (Agilidade), Oratória (Astúcia), Títere (Agilidade), Samisen (Agilidade), Canção (Astúcia), Narração (Astúcia), etc.), Perícia Social

Ênfases: Varia por Sub-Perícia

Descrição: Embora não tão numerosos quanto outros artistas, performáticos ainda são considerados um aspecto vital na manutenção da cultura de Rokugan. Músicos, oradores, poetas e até mesmo atores são louvados nos altos círculos da corte pelo entretenimento

que fornecem. Muitos bushis têm uma opinião diferente do valor de um performático, mas mesmo eles devem admitir que nada desperta mais os espíritos para uma guerra do que uma peça onde as ações de seus ancestrais são retratadas e as ações de seus inimigos vilanizadas. Performáticos não são meramente entretenimento, mas uma forma de viver a memória que todo samurai gosta, mesmo que algumas delas nem sempre respeitem aqueles que as fornecem. Testes de Perícia de Performance são feitos para realizar uma performance com sucesso. O NA para tal Teste geralmente depende do humor da audiência e é determinado pelo Mestre.

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Sinceridade (Astúcia)

Sub-tipos: Perícia Social

Ênfase: Honestidade, Ardil* (Ênfases marcadas com um * são consideradas Baixas Perícias)

Descrição: Muitos no Império têm uma curiosa postura sobre a noção de mentir; em muitas cortes, não é considerado desonrado mentir, contanto que o indivíduo que fala pareça acreditar que o que ele está dizendo seja verdade. Esta é uma Perícia que muitos refinaram para se defenderem da depredação de oponentes mais talentosos na corte. Mesmo um bushi indo à corte como yojimbo pratica tais coisas, para garantir que não seja um alvo viável para os inimigos de seu protegido. Isto também pode ser usado para evitar que se diga um insulto.

Honestidade é usada quando se fala a verdade de maneira convincente, enquanto Ardil é usado quando você deve contar uma mentira e fazê-la parecer verdade ("Garanto a você, magistrado, eu estava meditando no oratório muito após o pôr do sol na noite passada"). Sinceridade também pode ser empregada para dizer a verdade de maneira muito cautelosa para evitar causar um insulto (quando um governador morbidamente obeso perguntar a um samurai se ele não é o maior guerreiro do Império, o samurai cautelosamente responde com "Todos os outros guerreiros certamente sumiriam dentro de sua poderosa sombra"). Jogadas feitas com Sinceridade podem ser opostas por Investigação por aqueles que duvidam da verdade das palavras de quem fale.

Níveis de Maestria:

- Nível 5: O personagem recebe um bônus de +5 ao total de todos os Testes Resistidos feitos usando Sinceridade.

Perícias Bugei

Armas

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui todas as Perícia de Armas listadas abaixo bem como qualquer outra arma que não seja abordada por uma Perícia preexistente, como Armas: Besta, usada por algumas tribos de Yobanjins nas montanhas do norte de Rokugan).

Ênfases: Varia de acordo com a subperícia.

Descrição: Armas são o componente essencial de qualquer verdadeiro bushi, pois embora sejam treinados para fazer guerra com suas mãos se nada mais estiver disponível, a real força da casta samurai sempre esteve no aço. A vasta maioria de armas comumente encontradas nas mãos dos samurais são abordadas em outro momento, mas qualquer coisa pode servir como arma, presumindo que sua construção seja adequada à tarefa. Um pequeno número de armas gaijins conseguiu chegar a Rokugan, e embora sejam socialmente inaceitáveis, muitos samurais podem ao menos reconhecer que podem ter algum valor tático.

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Armas de Corrente (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Armas

Ênfases: Kusarigama, Kyoketsu-shogi, Manrikikusari

Descrição: Armas de corrente são consideradas pouco convencionais por muitos bushis tradicionais, mas foram aceitas como armas legítimas pela complexidade e eficácia de seu uso. Geralmente, armas de corrente têm maior grau de uso entre o Clã Louva-a-deus, que favorecem armas exóticas e pouco convencionais, mas são raramente usadas entre outros Clãs Maiores, e normalmente apenas por pequenos grupos de guerreiros especializados.

Habilidade de Maestria:

- Nível 3: Armas de corrente podem ser usadas para iniciar uma Imobilização (vide Livro da Terra).
- Nível 5: Personagens empunhando uma arma de corrente ganham um bônus de +1k0 em Testes Resistidos contra oponentes que estejam presos ou Imobilizados por suas armas.
- Nível 7: O uso de armas de corrente confere um Incremento Livre para uso das Manobras Desarme ou Derrubar.

Armas de Haste

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Bisento, Nagamaki, Naginata, Sasumata, Sodegarami

Descrição: Armas de longo alcance com considerável poder e versatilidade, Armas de Haste são essencialmente um meio termo entre armas pesadas e a tradicional katana. Elas consistem de armas de corte montadas sobre cabos rígidos de madeira ou metal, permitindo que um guerreiro talentoso no uso de suas habilidades mantenha seus oponentes distantes ao mesmo tempo que causa a eles um terrível estrago. A prática do uso de Armas de Haste é por vezes chamado de *umayarijutsu*.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Durante a primeira rodada de uma luta, um personagem empunhando uma Arma de Haste ganha um bônus de +5 ao seu Nível de Iniciativa. Isto dura apenas pela primeira rodada.
- Nível 5: Avaliações de dano feitas com Armas de Haste contra oponentes montados ou oponentes significativamente maiores são aumentadas em +1k0.
- Nível 7: Armas de Haste podem ser preparadas como Ação Livre.

Armas Pesadas (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Dai Tsuchi, Masakari, Ono, Tetsubo

Descrição: O treino no uso de armas pesadas, uma perícia conhecida como *tsubojutsu*, é a marca registrada de bushis a serviço do Clã Caranguejo. Embora o dojô de praticamente todos os Clãs Maiores abordem o treinamento com armas pesadas durante o treinamento, elas raramente encontram mais uso do que nos exércitos do Caranguejo. Porém para os filhos

de Hida, o poder bruto dessas armas é um componente essencial em sua defesa da Grande Muralha, onde o uso de armas como o tetsubo e o ono lhes permitem derrotar inimigos formidáveis que uma katana não seria capaz de ferir.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Oponentes com um nível de Redução têm seu nível reduzido em 2 quando atacados por uma arma pesada.
- Nível 5: O uso de armas pesadas confere um Incremento Livre para o uso da Manobra Derrubar.
- Nível 7: Dados de dano explodem em um resultado de 9 e 10 ao usar armas pesadas.

Bastões (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Bo, Jo, Machi-kanshisha, Nunchaku, Sang Kauw, Tonfa

Descrição: Raramente usados pelas mais respeitadas famílias de bushis, a prática do uso de bastões (também chamado *bojutsu*) é mais comum entre monges e até mesmo entre camponeses, pela bengala não poder ser razoavelmente usada como arma. Bastões são excelentes para empregar força bruta, paralisar ou incapacitar um oponente, mas sua natureza bruta pode dificultar matar um oponente ou tornar isso algo bem caótico sem o treinamento apropriado. Além disso, bastões têm um terrível problema para superar armaduras, que repele seu impacto muito efetivamente. Bônus de armadura de NA de Armadura são dobrados contra ataques feitos com um bastão.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Bônus de armaduras de oponentes não são mais dobrados contra ataques de bastões.
- Nível 5: O uso de bastões confere um Incremento Livre para o uso da Manobra Derrubar.
- Nível 7: Bastões que sejam grandes podem ser preparados como Ação Livre ao invés de uma Ação Simples. Bastões pequenos ganham um bônus para avaliações de dano igual a +1k0.

Batalha (Percepção)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Combate em Massa, Luta

Descrição: O chamado do samurai é à guerra, seja no campo de batalha com o aço nas mãos ou nas cortes confundindo os inimigos de seu senhor, ou atrás das linhas, invocando os kamis para punirem os pecados de seus inimigos. O estudo da guerra é altamente valorizado por todas as divisões da casta samurai, e muitos debates demorados podem ocorrer tanto na corte e nos templos sobre táticas, estratégias, manobras, etc.

O principal uso da Perícia Batalha é no Sistema de Combate em Massa, encontrado no *Livro da Água*.

Habilidade de Maestria:

- Nível 5: O personagem soma seus Níveis de Perícia Batalha ao seu Nível de Iniciativa durante as lutas.

Caça (Percepção)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Sobrevivência, Rastros, Preceder

Descrição: Caça é um esporte preferido por guerreiros, mesmo que a caça raramente seja consumida pelos membros da casta samurai. Porém os tipos de caças de Rokugan podem ser bem perigosas, e como resultado há grande quantidade de conhecimento de sobrevivência associado ao esporte da caça. Caça nunca é feita com o daisho de um samurai; é tipicamente realizada com arco e flecha ou, no caso de caças particularmente grandes, lanças.

A Ênfase Sobrevivência permite improvisar sustento e abrigo na mata, com NA variando de acordo com a dificuldade das condições (florestas são mais simples que montanhas, que são mais simples que desertos, etc.). A Ênfase Rastrear permite localizar e seguir os rastros de presas por ambientes rurais, embora repetidos Testes de Perícias sejam necessários para rastros mais longos. Preceder permite forjar uma trilha pela mata que outros possam seguir, poupando tempo e requerendo menos trabalho para segui-la.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem recebe um bônus de +1k0 ao total de qualquer Teste de Perícia Furtividade feito em ambientes selvagens.

Cavalaria (Agilidade)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Cavalo Corredor Gaijin, Pônei Rokugani, Corcel Utaku

Descrição: A habilidade de usar montarias é essencial para integrar unidades de cavalaria e para viagens rápidas pelo Império. É uma perícia utilitária, ensinada em muitas escolas de bushis no Império sem ter um real grau de prestígio implícito (salvo entre o Clã Unicórnio, que considera a incapacidade de cavalgar equivalente a uma deficiência física). Em geral, todo samurai pode cavalgar um cavalo em velocidade normal em solo plano sem necessidade de um teste de Perícia – a Perícia só entra em jogo quando se monta em situações difíceis ou tensas (terreno ruim, tempestade, combate, etc.).

Tipos individuais de cavalos reagem diferentemente a várias circunstâncias, e alguns podem ser mais difíceis de controlar em situações tensas como o combate. Dados sobre cavalos comuns encontrados em Rokugan estão no *Livro do Vazio*, incluindo NAs típicos para controlá-los em diferentes circunstâncias.

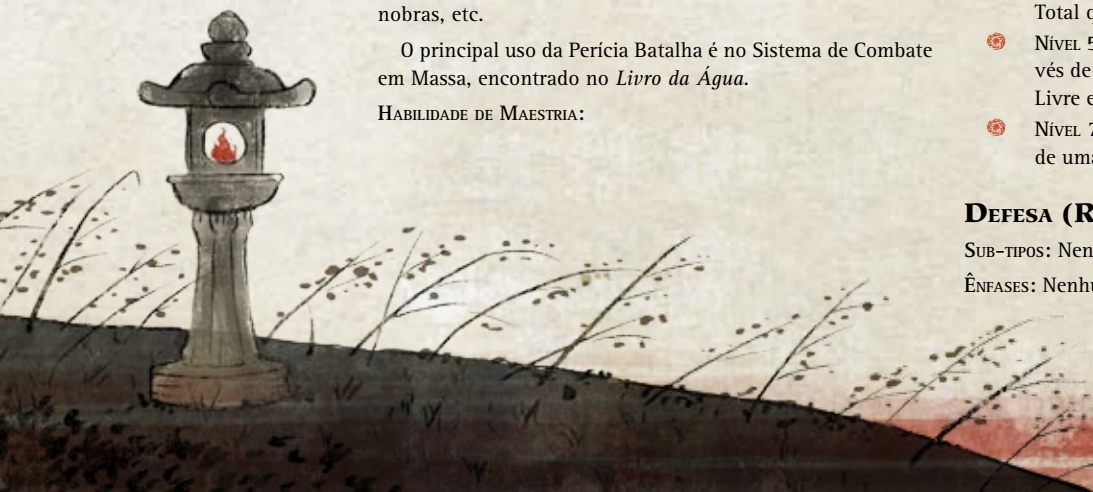
Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O personagem pode usar a Postura Ataque Total quando em um cavalo.
- Nível 5: Montar um cavalo é uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa, e desmontar é uma Ação Livre em vez de uma Ação Simples.
- Nível 7: Montar um cavalo é uma Ação Livre em vez de uma Ação Simples.

Defesa (Reflexos)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Nenhuma



Descrição: Um guerreiro que não possa se defender para pouco serve, pois ele servirá ao seu senhor por uma batalha antes de cair e ser substituído. A compreensão rokugani de batalha não permite tais coisas como bloqueio e contra-ataques, mas envolve posicionar a espada e o corpo para que katana e armadura desviem golpes.

Defesa é uma Perícia essencial ao adotar as Posturas Defesa e Defesa Total, ambas servem para aumentar seu NA de Armadura e dificultar ser atingido em uma luta. Maiores informações sobre esta aplicação de Defesa podem ser encontradas no *Livro da Terra*.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O personagem pode conservar o resultado da jogada anterior de Defesa/Reflexos ao invés de fazer uma nova jogada se a Postura Defesa Total estiver sendo mantida em rodadas subsequentes.
- Nível 5: O NA de Armadura do personagem é considerado 3 a mais nas Posturas Defesa e Defesa Total.
- Nível 7: Uma Ação Simples pode ser feita enquanto na Postura Defesa Total (nenhum ataque pode ser feito).

Esportes (Força)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Escalada, Corrida, Natação, Arremesso

Descrição: O treinamento que todo aluno bushi recebe inclui vigoroso condicionamento físico. Para alguns, isto resulta de uma vida de exercícios físicos. Como muitos que seguem o estilo marcial, alguns bushis passam horas em competições uns com outros, ou simplesmente se colocando em desafios que testam os limites de suas habilidades físicas.

Esportes aborda muitas áreas normalmente governadas por Testes de Atributos. Porém se você tem um histórico em Esportes, você pode realizar essas atividades, principalmente escalada, corrida e natação, com consideravelmente mais facilidade que muitos. Esportes também pode aumentar sua capacidade de movimento, mesmo quando restrito por coisas como armadura pesada. A Ênfase Arremesso lhe permite arremessar itens com maior precisão, incluindo certas armas como facas ou até mesmo a wakizashi (vide a seção Equipamento para maiores informações sobre quais armas podem ser arremessadas). Usar Esportes para arremessar uma arma ofensivamente é considerado uma jogada de ataque.

Testes da Perícia Esportes para escalar, correr ou nadar usam Força, enquanto a Ênfase Arremesso requer Agilidade.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Terreno Moderado não reduz mais o movimento, e movimento em Terreno Difícil reduz o Anel de Água do personagem por 1 ao invés de 2.
- Nível 5: O personagem não sofre mais penalidades de movimento por causa do terreno.
- Nível 7: O personagem pode adicionar 1,5 m ao total de uma Ação de Movimento por Rodada (isso não acrescentará o máximo possível de movimento por rodada).

Facas (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Aiguchi, Jitte, Kama, Sai, Tanto

Descrição: A arte de empunhar uma faca, ou *tantojutsu*, não é normalmente considerada uma prioridade em muitos dojôs de bushis. A katana é a arma principal dos samurais, é claro, e mesmo que se escolha outra arma, há muitas outras mais efetivas e letais do que uma simples faca. Apesar disto, praticamente todo bushi do Império é treinado no uso das facas, e sempre carrega uma. Afinal Bushis são guerreiros eminentemente práticos.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Penalidades de mão inábil não se aplicam ao empunhar uma faca.
- Nível 5: Uso de uma sai ou jitte confere um Incremento Livre para o uso da Manobra Desarme.
- Nível 7: Uso de qualquer faca confere um Incremento Livre para o uso da Manobra Ataque Extra.

Iaijutsu (Reflexos)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Avaliação, Foco

Descrição: Iaijutsu é o sistema formal de duelos em Rokugan, uma antiga e venerada tradição que até mesmo o mais irreverente bushi nunca acharia banal. Quando duas partes estão em disputa, e a questão não pode ser resolvida por nenhuma outra maneira, um duelo é normalmente o resultado, e a forma de um duelo é quase sempre o iaijutsu. O vencedor do duelo é considerado certo e a parte derrotada é provada errada. Não pode haver contestação ao resultado de um duelo, exceto por conduta desonrada por parte do vencedor durante o duelo.

Habilidades de Maestria:

Armas de Mão Inábil e Múltiplos Ataques

Muitos jogadores se interessam em ter personagens que usam duas armas simultaneamente. Isto não é particularmente comum em Rokugan, onde a vasta maioria dos bushis usa a katana. Exceções existem, notavelmente com o Clã Dragão e sua técnica de daisho, o Louva-a-deus e sua tendência a usar pares de armas pequenas, e a predileção do Leão pela combinação de katana e leque de guerra.

O personagem ser destro ou canhoto é determinado pelo jogador. Um personagem que tente fazer um ataque com uma arma em sua mão inábil sofre uma penalidade de -5 na jogada se for uma arma pequena, -10 se for média e -15 se for grande. Adicionalmente, ataques feitos com a mão dominante do personagem sofrem uma penalidade de -5 no ataque enquanto uma arma secundária for empunhada em sua mão inábil. Porém, um personagem empunhando duas armas é mais difícil de ser atingido devido à maior área coberta. Como resultado, um personagem que empunhe duas armas soma seu Nível de Sabedoria ao seu NA de Armadura.

- Nível 3: Preparar uma katana é uma Ação Livre ao invés de uma Ação Simples.
- Nível 5: Durante um Duelo de Iaijutsu, o personagem ganha um Incremento Livre em sua jogada de Iaijutsu (Foco)/Vazio durante o Estágio de Foco.
- Nível 7: Durante a parte de Avaliação de um Duelo de Iaijutsu, o personagem ganha um bônus de +2k2 ao total de todos os Testes de Foco se a jogada de Avaliação exceder a de seu oponente por 10 ou mais (ao invés do normal +1k1).

Jiujutsu (Agilidade)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Imobilizar, Armas Improvisadas, Artes Marciais

Ênfases: A arte do combate desarmado é algo que todo bushi pratica, embora nem sempre no dojô. Muitos confiam em técnicas armadas que aprendem de seus senseis para se defenderem mesmo sem suas armas, e embora isto possa ser marginalmente eficaz, o real estudo do combate desarmado é muito mais útil. Particularmente os monges dedicam grande tempo à arte do combate com mãos nuas, crendo que ele refine o corpo e unifique-o com a mente.

Jiujutsu pode ser usado como uma Perícia de Arma, jogando Jiujutsu/Agilidade contra o NA de Armadura do oponente e dano igual à sua Força, mantendo um dado de dano (logo, se você tem Força 3, você rolaria 3k1 para um ataque desarmado). Jiujutsu também é usado para iniciar Imobilizações, que são explicadas no *Livro da Terra*. A Ênfase Armas Improvisadas permite usar quase qualquer coisa ao seu alcance para aumentar sua capacidade de causar dano. O Mestre é o árbitro final de quanto dano uma arma improvisada em particular inflige, mas geralmente deve conceder dados adicionais ou mantidos, mas não ambos.

Mastery Abilities:

- Nível 3: O dano de todo ataque desarmado é aumentado em +1k0.
- Nível 5: O uso de Jiujutsu confere um Incremento Livre ao iniciar uma Imobilização.
- Nível 7: O dano de todos os ataques desarmados são acrescidos de +0k1 (+1k1 no total).

Kenjutsu (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Kenjutsu é o caminho da espada, o treinamento essencial no uso da katana e de outras lâminas que todo bushi recebe como parte de seu treinamento. Quase sem exceção, o principal treinamento em arma que todo bushi recebe se centra na katana, a arma característica da casta samurai e a representação da alma do guerreiro. Todo dojô oferece treinamento em armas em outras áreas para os interessados em aprender, mas apenas a katana é considerada obrigatória, salvo talvez pelo arco em algumas áreas.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O total das avaliações de dano feitas com uma espada aumenta em 1k0.
- Nível 5: Uma espada pode ser preparada como Ação Livre ao invés de uma Ação Simples.
- Nível 7: Dados de dano explodem em resultado 9 e 10 quando usando uma espada.

Kyujutsu (Reflexos)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Dai-kyu, Han-kyu, Yumi

Descrição: A arte do arco é aceita como parte do treinamento do bushi, salvo talvez por alguns guerreiros esotéricos que valorizam o princípio sobre a praticidade. Para todos os outros, o valor do arco em atingir um inimigo que não está ao alcance é óbvio. De fato, o caminho do samurai por vezes já foi chamado de Caminho do Arco e do Cavalo. Os rokuganis formam arqueiros que não dependem de mira, porém; ao invés disso, os praticantes aprendem a visualizar o alvo, e então sacar e disparar em um rápido e fluido movimento, com o arco mantido sempre próximo à cintura. Como diz o ditado, a flecha sabe o caminho. Um personagem fazendo um ataque de longa distância que dispare em alguém em alcance corpo a corpo sofre uma penalidade -10 ao total de sua jogada de ataque.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Amarrar a corda de um arco usa uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.
- Nível 5: O alcance máximo de qualquer arco é aumentado em 50%.
- Nível 7: Ao usar qualquer arco, a Força do arco é aumentada em 1.

Lanças (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Mai Chong, Kumade, Lance, Nage-yari, Yari

Descrição: *Yarijutsu*, a arte da lança, é uma antiga tradição em muitas famílias de bushi, mais notavelmente na família Daidoji do Clã Garça. Diferentemente de Armas de Haste, que são essencialmente armas de corte, lanças são tipicamente projetadas para bater ou perfurar, e podem ser armas extremamente eficazes contra cavalaria.

Mastery Abilities:

- Nível 3: Durante a primeira rodada de uma luta, um personagem empunhando uma lança pode ignorar 3 pontos de Redução ao fazer ataques corporais contra seu oponente.
- Nível 5: Ataques à distância feitos usando uma lança aumentam seu alcance máximo em 1,5 m.
- Nível 7: Lanças podem ser preparadas como uma Ação Livre.

Leque de Guerra (Agilidade)

Sub-tipos: Perícia de Arma

Ênfases: Nenhuma

Descrição: Leques de guerra, ou tessen, são ferramentas que servem a vários propósitos, nem todos como armas. Foram originalmente criados para propósitos de enviar sinais a diferentes unidades no campo de batalha, e foram especificamente feitos de metal porque leques de papel eram muito inadequados à imprevisibilidade das condições em campo de batalha. Embora continuem a servir para tais propósitos, bem como aos vários propósitos do tradicional leque de papel, alguns grupos tiraram excelente proveito desses leques de metal como armas também, particularmente entre o Clã Leão e um grupo de ronins chamados de o Tessen, que fizeram de Toshi Ranbo seu lar.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Penalidades de mão inábil não se aplicam ao usar um leque de guerra.
- Nível 5: Ao usar um leque de guerra, o NA de Armadura do usuário é aumentado em +1.
- Nível 7: Ao usar um leque de guerra, o NA de Armadura do usuário é aumentado em +3.

Ninjutsu (Agilidade ou Reflexos)

Sub-tipos: Perícia de Arma, considerada Baixa Perícia

Ênfases: Zarabatana, Shuriken, Tsubute

Descrição: Uma prática maldita, ninjutsu é a arte de usar armas especialmente criadas para uso de mortais assassinos e guerreiros das sombras conhecidos como ninjas. Nenhum guerreiro honrado jamais humilharia a si mesmo e aos seus ancestrais demonstrando conhecimento de natureza tão desonrada, e de fato muitos samurais, quando confrontados com os bizarros implementos dos ninjas, têm dificuldade em entender seu uso, além de como rudes e relativamente ineficazes armas.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O dano de toda arma de ninjutsu é aumentado por +1k0.
- Nível 5: Dados em avaliações de dano feitas por armas de ninjutsu explodem normalmente (dados de dano de armas de ninjutsu não explodem normalmente de acordo com as regras de equipamento ainda neste capítulo).
- Nível 7: O dano de toda arma de ninjutsu é aumentado por +0k1 (+1k1 total).

Perícias Mercantes

Comércio (Inteligência)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Avaliação, Cálculos

Descrição: Ocupações que envolvem dinheiro são desagradáveis à casta samurai. Elas não são propriamente desonrosas, é claro, pois é absolutamente necessário para um samurai supervisionar tais atividades para garantir que seu Clã e família estejam adequadamente bem supridos, mas é definitivamente considerado um tipo de estigma social lidar com comércio. O comércio diário e o controle dos negócios normalmente são deixados para os vassalos mercantes, mas não é estranho que um samurai tenha treinamento em tais questões. Esses indivíduos são tipicamente chamados de "patronos mercantes".

A Ênfase Avaliação permite determinar rapidamente o valor aproximado de um objeto em qualquer mercado. O valor variará dependendo da qualidade da construção do objeto, quão exótico ou incomum ele é, e o quanto ele pode ser posto em uso na prática. Objetos mais exóticos ou raros não são apenas mais caros, mas também significativamente mais difíceis de serem avaliados adequadamente. A Ênfase Cálculos é tipicamente usada para calcular coisas como impostos e tarifas, mas obviamente pode ser usada em várias aplicações fora do comércio também.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem pode aumentar ou diminuir o preço de um item que está comprando ou vendendo em um máximo de 20%.

Criação (Variável)

Sub-tipos: Macro-Perícia (inclui Forjar Armaduras#, Ferraria, Arquearia#, Destilaria, Carpintaria, Cartografia, Sapataria, Culinária, Agricultura, Pescaria, Construção Civil, Mineração, Venenos*, Cerâmica, Engenharia Naval, Alfaiataria, Cutelaria#, Tecelagem, etc.) [Nota: Sub-Perícias marcadas com * são consideradas Baixas Perícias; Sub-Perícias marcadas com # são consideradas Altas Perícias]

Ênfases: Varia de acordo com a Sub-Perícia

Descrição: Se artistas são encarregados da produção de itens considerados abstratos e belos pelas pessoas do Império, então artesãos têm um dever de criar coisas de valores práticos. Ferreiros, armeiros, carroceiros, carpinteiros e construtores de barcos são todos artesãos. Pescadores e fazendeiros também, embora não produzam itens e sim a comida essencial para o Império. Embora o artesanato não seja tão uma profissão tão honrada quando a de artista, ainda é altamente valorizada e vista sem estigma.

Habilidades de Maestria: Nenhuma

Engenharia (Inteligência)

Sub-tipos: Engenharia é considerada uma Perícia de Criação para efeitos que afetem Perícias de Criação.

Ênfases: Construção, Cerco

Descrição: Muito mais complexa do que uma simples Perícia de Criação, Engenharia é um dom raro no povo de Rokugan, mesmo entre os samurais que a dominam. Ela envolve a compreensão de como as coisas são construídas e, como resultado, a melhor forma delas serem destruídas. Os engenheiros de cerco da família Kaiu são mestres inquestionáveis disto, mas há outros nos outros clãs que têm tais dons também.

A Ênfase Construção se especializa em fazer planos para outros seguirem, construindo coisas desde uma simples torre a um elaborado palácio. A Ênfase Cerco é o exato oposto disto, e lhe diz como tais coisas podem ser destruídas em batalha.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +5 ao total de qualquer Teste de Perícia Engenharia feita como parte de uma Teste de Perícia Cooperativa ou Cumulativa.

Treinar Animais (Astúcia)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: De acordo com o animal (Cavalos, Cães e Falcões são os mais comuns)

Descrição: Animais prestam um importante papel em várias atividades samurais, incluindo recreação, transporte ou guerra propriamente dita. Cavalos e falcões são os animais mais comumente treinados por samurais, mas existem vários outros: o Clã Leão costuma treinar felinos guerreiros para a batalha, o Unicórnio usa cães de guerra, e várias outras famílias usam pombos treinados para levar correspondências.

A dificuldade de domesticar e treinar um animal para uso varia dependendo do animal em questão. Uma lista de animais pode ser encontrada no bestiário do *Livro do Vazio*, junto com outras orientações sobre o que eles podem fazer quando treinados.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: Animais comumente domesticados, como cães, cavalos ou falcões podem ser treinados para uso de outras pessoas.

- Nível 5: Animais treinados ainda em posse do treinador podem ser comandados a atacar um alvo à sua escolha. O animal fugirá por sua vida se seriamente ferido independente do comando usado.
- Nível 7: Animais treinados pelo personagem podem receber comandos não verbais.

Velejar (Agilidade ou Inteligência)

Sub-tipos: Velejar é considerada uma Perícia de Criação para efeitos que afetam Perícias de Criação.

Ênfases: Nós, Navegação

Descrição: Rokugan tem uma vasta costa, e há uma imensa quantidade de atividade no mar durante a maior parte do ano. Navios mercantes e pesqueiros navegam pelas águas rasas junto a costa durante a primavera, verão e outono, e barcos mais resistentes pertencentes ao Clã Louva-a-deus fazem longas viagens de ida e volta para as Ilhas da Seda e Especiaria mesmo durante o sério inverno.

A Ênfase Navegação pode ser usada para determinar sua localização aproximada usando as estrelas, e determinar em que direção está um destino específico (presumindo que você já saiba onde seu destino fica e simplesmente quer saber onde ele está em relação a você). Navegação também pode ser usada em terra, mas o NA é aumentado em +10 ao fazê-lo. A Ênfase Nós é usada para se trabalhar com cordas e velas a bordo de um navio rokugani.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +5 ao total de qualquer Teste de Perícia de Navegação feita como parte de uma Teste de Perícia Cumulativa ou Cooperativa.

Baixas Perícias

O uso de Baixas Perícias geralmente resulta em perdas de Honra, de acordo com a tabela de Honra encontrada no *Livro da Terra*, embora o Mestre possa fazer exceções quando julgar que a Perícia está sendo usada de maneira honrada.

Falsificação (Agilidade)

Sub-tipos: Falsificação é considerada uma Perícia de Criação para efeitos que afetam Perícia de Criação.

Ênfases: De acordo com o tipo de item a ser falsificado (Obra de Arte, Documentos, Selos Pessoais, etc.)

Descrição: Documentação é muito importante em Rokugan, desde informação sobre a linhagem de um indivíduo ilustre a documentos de viagem emitidos por magistrados, e até mesmo os próprios Decretos Imperiais do Imperador. Aqueles com olhar detalhista, mão firme e distinta falta de honra podem tirar vantagem deste sistema falsificando tais documentos, para uso próprio ou para vender para outros.

Quando uma falsificação é criada, o resultado de seu Teste de Perícia Falsificação/Agilidade deve ser anotado. Este é o NA para outros detectarem a falsificação usando um Teste de Perícia Investigação/Percepção.

Habilidades de Maestria:

- Nível 3: O personagem ganha um bônus de +1k0 ao resultado de seu Teste de Perícia de Falsificação para fins de estabelecer o NA de um Teste de Perícia Investigação/Percepção para detectá-la.
- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +1k0 em qualquer teste para detectar uma falsificação feita por outra pessoa.
- Nível 7: O personagem ganha um bônus de +0k1 (+1k1 total) no resultado de seu Teste de Perícia Falsificação para fins de estabelecer o NA do teste de Investigação/Percepção para detectá-la.

Furtividade (Agilidade)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Emboscada, Ocultação, Esgueirar, Invocação

Descrição: Embora geralmente seja uma prática desonrada, furtividade tem seus usos em situações de caça ou enquanto se observa durante um combate militar. Porém para muitos samurais, esses são males necessários, e sob quaisquer outras circunstâncias, nenhuma alma honrada ousará se desgraçar se esgueirando pelas som-

bras como reles criminosos, ou não enfrentando seus oponentes como um verdadeiro samurai faria.

Enquanto oculto via Furtividade, você pode fazer Ações de Movimento. Ao usar uma Ação de Movimento enquanto usa Furtividade, você só pode fazer Ações de Movimento Simples, e essas só permitem se mover um número de metros igual ao seu Anel de Água (embora Habilidades de Maestria possam aumentar isto significativamente). A Ênfase Emboscada permite fazer um Teste de Furtividade (Emboscada)/Agilidade, disputado pela Investigação (Notar)/Percepção do oponente para ter vantagem sobre ele durante a primeira rodada do combate se não está ciente da sua presença. A Ênfase Invocação lhe permite fazer um Teste Resistido contra a Investigação (Notar)/Percepção do oponente ao invocar um feitiço. Se você ganhar, ele é incapaz de determinar de onde o feitiço se originou. Você não perde Honra por usar Furtividade (Esgueirar), embora as outras Ênfases resultem em perda de Honra normalmente.

Mastery Abilities:

- Nível 3: As Ações de Movimento Simples de um personagem enquanto usa Furtividade lhe permitem se mover a uma distância igual à sua Água x 1,5 m.
- Nível 5: As Ações de Movimento Simples de um personagem enquanto usa Furtividade lhe permite se mover a uma distância igual à sua Água x 3 m.
- Nível 7: Um personagem usando Furtividade pode fazer Ações de Movimento Livres normalmente.

Intimidação (Vontade)

Sub-tipos: Perícia Social

Ênfases: Ameaça, Controle, Tortura

Descrição: A manipulação dos outros pelo uso de ameaças, explícitas e implícitas, é uma ferramenta frequente para os que deixaram sua honra para trás. Até mesmo bushis que geralmente são honrados, mas com um forte senso de pragmatismo ocasionalmente abandonarão o decoro e ameaçarão os que se recusam a cooperar. É um ato vergonhoso, mas que muitos estão dispostos a cometer (e prontamente se esquecer) para garantir o êxito no cumprimento de seu dever.

A Ênfase Ameaça é a forma mais simples de Intimidação, e envolve a ameaça imediata de violência para que outra pessoa realize um ato específico. Controle, por outro lado, indica uma tentativa a longo prazo de moldar o comportamento alheio à sua vontade, e é por vezes usado por cortesãos para manipular indivíduos de menor posição ou vontade fraca. Tortura, que nunca é assunto de conversas polidas, é usada por *hinins* a serviço de magistrados para arrancar confissões e informações de criminosos. Nenhum samurai correto sujará sua alma torturando pessoalmente.

Intimidação é normalmente um Teste Resistido por Etiqueta (Cortesia) / Vontade. O Mestre pode pedir uma Perícia ou Atributo diferente para resistir à tentativa de Intimidação se parecer mais apropriado à situação. Independente disto, o Nível de Honra do personagem que resiste se soma ao total dessa jogada.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +5 no total de qualquer Teste Resistido que use Intimidação.

Mãos Rápidas (Agilidade)

Sub-tipos: Nenhum

Ênfases: Ocultar, Fuga, Punga, Prestidigitação

Descrição: A hábil manipulação de pequenos objetos com fins de engodo ou ocultação não é vista com bons olhos por muitos samurais honrados. O código do Bushidô pede expressamente por sinceridade em ação, palavra e pensamento, e tais truques provocam enganação e desonestidade, que nenhum samurai honrado toleraria.

A Ênfase Ocultar lhe permite esconder pequenos objetos (algo que possa caber em sua mão) em sua pessoa, necessitando de um Teste Resistido usando Mãos Rápidas / Agilidade contra Investigação / Percepção para detectá-lo. A Ênfase Fuga lhe permite escapar de amarras. O NA varia consideravelmente, e pode ir de NA 15 para cordas simples a NA 25 ou 30 para correntes ou amarras de qualidade, ou pode ser um Teste Resistido contra Velejar (Nós) contra a parte responsável pelo nó. Punga é autoexplicativa, necessitando do mesmo tipo de Teste Resistido que Ocultar para evitar detecção, e Prestidigitação lhe permite usar a Perícia para entreter ou distrair pessoas utilizando truques.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem pode usar a Ênfase Ocultar para esconder armas pequenas.
-

Tentação (Astúcia)

Sub-tipos: Perícia Social

Ênfases: Corrupção, Sedução

Descrição: A arte de oferecer algo que outra pessoa deseja para ganhar algo que se deseja é tão antiga quanto a própria civilização, e na verdade muito pouco mudou. As duas maiores tentações para muitos são o ganho financeiro e o prazer físico, e ambas são frequentemente usadas na corte para cumprir os planos dos Clãs.

Tentação é melhor usada contra oponentes que possuam certos tipos de Desvantagens, como Luxúria, Fascinação, Cobiça ou talvez Segredo Sombrio. O Mestre normalmente pedirá uma Jogada Disputada usando Tentação / Astúcia (com a Ênfase apropriada) contra a Etiqueta (Cortesia) / Vontade do alvo. Bem como com Intimidação, o Mestre pode escolher deixar um personagem de jogador jogar contra um NA predeterminado ao usar Tentação contra um PdM menor.

Habilidades de Maestria:

- Nível 5: O personagem ganha um bônus de +5 no total de qualquer Teste Resistido feita usando Tentação.

Vantagens e Desvantagens

Há alguns aspectos de um personagem que não podem ser representados por uma medida comparativa de suas habilidades físicas e mentais (Atributos) ou conhecimento ganho através de estudo ou treinamento (Perícias). Tipicamente, Vantagens e Desvantagens representam habilidades, relacionamentos ou posses que vão além de outras representações mecânicas. Desvantagens representam deficiências que existem na natureza do personagem que podem impactar vários aspectos diferentes de sua constituição mecânica e pessoal. Vantagens podem ser compradas usando Pontos de Experiência, enquanto Desvantagens concedem Pontos de Experiência adicionais para uso em outras áreas, ao máximo de 10 Pontos de Experiência adicionais.

Sub-tipos

Há vários tipos de Vantagens e Desvantagens, todas interagindo com outras mecânicas de maneiras diferentes. Em particular, uma habilidade pode ser afetada por outros efeitos mecânicos baseados em seu subtipo. Uma Vantagem ou Desvantagem poder ser obtida durante o jogo também é determinado pelo seu subtipo. Os subtipos incluem:

- **Física** – Representam uma habilidade ou incapacidade inerente ao corpo físico do personagem de alguma maneira. Elas não podem ser obtidas após a criação do personagem sem circunstâncias próprias, e inversamente, podem por vezes, ser ganhos sem compra deliberada (perder um membro resulta em Membro a Menos, por exemplo).
- **Mental** – Essas habilidades representam parte da formação mental ou psicológica de algum modo, e não podem ser obtidas após a criação do personagem a menos que aprovado pelo Mestre.
- **Social** – Vantagens e Desvantagens Sociais representam uma habilidade ou incapacidade do personagem de interagir com outros. Elas podem ser obtidas durante o jogo com permissão do Mestre se as circunstâncias forem apropriadas (um personagem só deve comprar a Vantagem Aliados se ele de fato tem aliados, e assim por diante).
- **Material** – Essas habilidades representam posses de itens físicos. Elas são mais arriscadas que outras Vantagens e Desvantagens porque tal item pode ser roubado ou destruído, privando o personagem do benefício mecânico pelos quais os Pontos de Experiência foram gastos. Elas podem ser compradas durante o jogo com aprovação do Mestre.
- **Espiritual** – Essas habilidades representam um elo entre o personagem e algo mais que não é normalmente experimentado por uma pessoa normal. Isto poderia ser um elo com uma criatura de um reino espiritual, ou mesmo um laço kármico com outra pessoa. Elas só podem ser compradas após a criação do personagem se o Mestre julgar que as circunstâncias determinam que o personagem de fato teria este relacionamento.

Vantagens

As Vantagens a seguir estão disponíveis para serem obtidas durante a criação do personagem, ou, dependendo do subtipo, durante a campanha. Uma Vantagem pode ser comprada pelo número de Pontos de Experiência listado em sua descrição. Alguns Mestres podem desejar aumentar o custo de Vantagens compradas durante o jogo por um número fixo (+2 Pontos de Experiência por Vantagem) ou por expansão geométrica (dobro do custo listado).

Aliados [Social] (Custo Variável)

Você tem conexões sociais firmes. Algumas delas em sua rede de conexões farão grandes esforços para protegê-lo enquanto outras têm recursos consideráveis. E umas poucas são ambos. O custo total desta Vantagem é determinado por quantos pontos você gastou no grau de influência e devoção do aliado para com você. Personagens da Garça podem comprar esta Vantagem por 1 ponto a menos que o seu custo normal.

Tabela 3.1: Vantagem Aliados

Influência

1 ponto	*Menor (sem terras ou títulos)*
2 pontos	*Moderado (algumas terras ou influência política)*
4 pontos	*Grande (terras vastas ou títulos prestigiados)*

Devoção

1 ponto	*Seu aliado o ajudaria, mas sem risco à honra dele*
2 pontos	*Seu aliado arriscaria sua honra para ajudá-lo, mas o faria em segredo*
4 pontos	*Seu aliado faria qualquer coisa para ajudá-lo, independente do custo*

Alma da Arte [Mental] (4 Pontos)

Sua alma vibra com o espírito da criatividade. Escolha entre Perícias de Arte ou de Criação ao comprar esta Vantagem. A qualquer momento que você precisar fazer uma Teste sem Perícia para o uso de uma Perícia do tipo escolhido, é considerado que você tem 1 nível nesta Perícia. Personagens da Garça ou cortesãos podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Amado pela Corte [Social] (2 Pontos)

Durante uma recente corte, você fez algo que ganhou a atenção do anfitrião, resultando em um aumento instantâneo de sua importância para todos os que estavam lá. Escolha uma corte, como a corte de Kyuden Bayushi, a corte do distrito Okura em Toshi Ranbo, etc. Quando servir nesta corte, seu Status é efetivamente um nível maior, mas apenas quando a corte está em sessão. Personagens cortesãos podem comprar esta Vantagem por 1 ponto. Você pode comprar esta Vantagem múltiplas vezes para cortes diferentes, mas apenas uma vez para cada corte em particular.

Amigo da Irmandade [Espiritual] (5 Pontos)

Você estudou entre seus aliados da Irmandade de Shinsei, e como resultado, você compreende seu lugar no universo um pouco melhor do que muitos. Você pode comprar Kihos (regras para Kihos estão no *Livro da Água*) como se fosse um Monge da Irmandade de Shinsei, ao invés de pagar um custo maior. Você ainda precisa atender as outras restrições normais para aprender um Kiho. Apenas personagens de Escolas de Monge e Shugenja (e personagens não Monges da Irmandade de Shinsei) podem comprar esta Vantagem. Personagens do Dragão podem comprar esta Vantagem por 4 pontos.

Amigo dos Elementos [Espiritual] (4 Pontos)

Os espíritos de um Elemento em particular o circundam sempre, prestando ajuda quando possível mesmo que você nem saiba de sua presença. Escolha um Anel quando esta Vantagem é comprada. Sempre que você fizer um Teste com qualquer Atributo associado a este Anel, você ganha um Incremento Livre. Personagens shugenjas podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Aristocracia [Material] (Variável)

Assim como todo samurai, você recebeu um dever de supervisionar o que no final pertence ao Imperador. Porém no seu caso, sua responsabilidade é significativamente maior do que a maioria consegue alcançar. O número de pontos destinados a esta Vantagem determina o tamanho da propriedade a qual você foi encarregado de supervisionar. Vários personagens podem combinar pontos nesta Vantagem para supervisionarem em conjunto uma propriedade maior. Personagens destinados a supervisionar uma propriedade são responsáveis por defendê-la, administrá-la e garantir que todas as taxas sejam pagas a todas as partes responsáveis. Esta pode ser a base para toda uma campanha.

Propriedade	*Custo em Pontos*
Aldeia	*8 pontos*
Vilarejo	*15 pontos*
Propriedade Única (Destilaria de Sakê, Falcoaria, etc.)	*18 pontos*
Vila	*20 pontos*
Cidade	*25 pontos*
Província	*30 pontos*

Arma Sagrada [Material] (Variável)

Você possui uma arma especial criada pelos armeiros mestres de seu Clã, e considerada como um ícone de tudo que porta o nome de seu Clã. O custo individual de cada arma é denotado pelo número após o seu nome.

Clã	*Arma*	*Mecânica*
Caranguejo	*Lâmina Kaiu (6)*	*Katana 3k3; inquebrável; -2 na Redução do alvo*
Garça	*Lâmina Kakita (5)*	*Katana 4k2; pode jogar novamente o dano uma vez por duelo de Iaijutsu*
Dragão	*Lâminas Gêmeas (5)*	*Daisho; +5 no NA de todo Teste de Desarme contra você*
Leão	*Lâmina Akodo (6)*	*Katana 4k2; Nível de Honra considerado +1 enquanto carregada*
Louva-a-deus	*Kama Tempestade (par) (6)*	*Kama 2k2; +1k0 para jogadas de ataque ao empunhar ambas*
Fênix	*Golpe do Inquisidor (6)*	*Wakizashi 3k2; considerada jade contra alvos com Mácula*
Escorpião	*Lâmina Shosuro (5)*	*Katana 4k2; soma +5 ao NA para resistir a venenos aplicados à lâmina*
Aranha	*Lâmina de Aço Negro (6)*	*Katana 4k2; qualquer dado de dano que exploda obriga o alvo a passar em um Teste de Anel de Terra (NA 15) ou ganha 1 ponto de Mácula das Terras Sombrias*
Unicórnio	*Cimitarra Moto (6)*	*Cimitarra 3k3; +3 para avaliações de dano enquanto montado*

Astro [Social] (3 Pontos)

Você é capaz de cativar a multidão, não importando as circunstâncias. Sempre que tiver que fazer um Teste de Perícia usando uma Perícia de Performance que você não possui, considere que você tem 1 nível nesta Perícia.

Astuto [Mental] (3 Pontos)

Você tem um talento instintivo para saber como fazer coisas que muitas pessoas preferem evitar. Sempre que estiver em uma situação em que for forçado a fazer um Teste sem Perícia para o uso de uma Baixa Perícia, considere que você tem 1 nível na Perícia. Personagens do Escorpião, Aranha ou ninjas podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Atento [Mental] (3 Pontos)

Você está constantemente alerta, sempre esperando o inesperado. Ao rolar Investigação (Notar) / Percepção contra Furtividade (Emboscada) / Agilidade para detectar uma emboscada, você soma +1k1 ao seu Teste.

Conjuntos de Vantagens/ Desvantagens

Este capítulo contém vários conjuntos de Vantagens e Desvantagens, muitos deles novos nesta edição de Lenda dos Cinco Anéis. Pelos aspectos filosóficos e espirituais de um personagem que tais atributos representam, há certas restrições a respeito de como eles podem ser combinados:

- Nenhum personagem pode ter uma Vantagem Virtude e uma Vantagem Virtude Negra.
- Nenhum personagem pode ter uma Desvantagem Consumido e uma Desvantagem Falha do Bushidô.
- Nenhum personagem pode ter mais de uma Vantagem ou Desvantagem de um conjunto semelhante (incluindo Bênção/Maldição das Sete Fortunas, Exemplar/Falha, Exemplar Negro/Consumido, Tocado pelo Reino/Amaldiçoado pelo Reino, etc.). Por exemplo se você tem a Bênção de Hotei, você não pode possuir também a Bênção de Benten.
- Se um personagem possui uma Vantagem de um conjunto (Exemplar Negro, Exemplar, Tocado pelo Reino), então ele não pode possuir uma Desvantagem do conjunto correspondente (Consumido, Falha do Bushidô e Amaldiçoado pelo Reino, respectivamente). As Bênçãos/Maldições das Sete Fortunas são uma exceção a esta restrição, pois é possível que uma Fortuna abençoe um indivíduo e outra o amaldiçoe independente dos desejos da outra.
- O Mestre, é claro, pode ignorar essas restrições se desejar, mas tais decisões não devem ser tomadas levianamente, já que combinar essas Vantagens e Desvantagens pode ter um efeito de desequilíbrio no jogo.

Beleza Perigosa [Física] (3 Pontos)

Você possui certa qualidade que o torna irresistível para membros do sexo oposto, e eles sucumbem facilmente às suas manipulações. Você ganha um bônus de +1k0 no total de todo Teste de Perícia Tentação feito contra membros do sexo oposto. Personagens do Escorpião podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Bênção das Sete Fortunas [Espiritual] (4 Pontos)

Uma das Sete Fortunas, as mais poderosas de todas as Fortunas, o notou e derramou suas bênçãos sobre você. Podem ser bônus poderosos, mas às vezes requerem sacrifícios. As Fortunas são frívolas e passionais, afinal. Os Clãs listados após cada bênção podem comprar a Vantagem por 1 ponto a menos que o seu custo normal.

- **Benção de Benten (Garça):** A Fortuna do Amor Romântico derramou suas bênçãos sobre você. Sempre que tentar persuadir alguém, independente das circunstâncias, você ganha um bônus de +0k1 no total da Teste de Perícia Social em questão. Este bônus só se aplica a persuasão, não coerção.
- **Bênção de Bishamon (5 pontos) (Caranguejo, Leão):** A Fortuna da Força notou o seu poder e o favoreceu com suas bênçãos. Sempre que declarar e fizer com sucesso três Incrementos em uma jogada de ataque para a Manobra Dano Extra, você ganha um Incremento adicional. Incrementos Livres não contam para ativar este efeito. Você também ganha um bônus de +1k0 no total de qualquer Teste de Atributo Força.
- **Bênção de Daikoku (Louva-a-deus):** A Fortuna da Riqueza o favoreceu com sua proteção, e você se destaca em questões pertinentes a riqueza e empreitadas mercantis. Você ganha +1k1 em qualquer Teste de Perícia Comércio.
- **Bênção de Ebisu (Unicórnio):** Você capturou a atenção, mesmo que brevemente, da Fortuna do Trabalho Honesto, e seu favor é claro para aqueles que o servem bem. Você ganha um bônus de +1k1 no total de qualquer Teste de Perícia Social feita com cidadãos de Rokugan que não sejam membros da casta samurai.
- **Bênção de Fukurokujin (Dragão, Fênix):** A Fortuna da Sabedoria o favorece acima de todos os outros, e você colhe os benefícios de sua proteção. Escolha uma Perícia de Conhecimento ao comprar esta Vantagem. Sempre que fizer um Teste da Perícia escolhida, você ganha um bônus de +1k1 no total da jogada.
- **Bênção de Hotei:** A Fortuna do Contentamento o considera tributo adequado às suas obras, e favorece o seu senso de serenidade e natureza jovial. Sempre que um efeito de qualquer tipo, seja feitiço, Vantagem, Técnica, ou qualquer outro feito, o fizer perder Pontos de Vazio, o efeito provocador deve primeiro superá-lo em um Teste Resistido de Vazio. Se o efeito já pedir por um Teste Resistido de algum tipo, sua jogada é aumentada em +10 em vez disso.
- **Bênção de Jurojin (Escorpião):** A Fortuna da Longevidade o favorece, e como resultado você pode esperar uma vida longa e saudável. Sempre que jogar dados para resistir aos efeitos de uma doença ou veneno, você ganha um bônus de +2k0 no total da jogada.

Bênção de Inari [Espiritual] (3 Pontos)

A Fortuna do Arroz é uma Fortuna menor, mas ainda assim está entre as entidades mais cultuadas por toda a Rokugan, particularmente pelo povo comum do Império. Ao jejuar ou quando estiver privado de comida, você não sofre da incapacidade normal de recuperar Pontos de Vazio, embora outras penalidades se apliquem normalmente.

Bênção Elemental [Espiritual] (4 Pontos)

Você é muito amado pelos kamis de um elemento em particular, embora você possa não saber o porquê. Como resultado, o custo para aumentar os Atributos associados a um Anel em particular, escolhido quando esta Vantagem é comprada, é diminuído em 1. Por exemplo, se você escolher Terra ao comprar esta Vantagem, o custo para aumentar Vigor e Vontade é reduzido em 1 Ponto de Experiência toda vez que aumentá-los. Vazio não pode ser escolhido por esta

Vantagem. Personagens da Fênix podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Caminho da Terra [Mental] (2 Pontos)

Você é intimamente familiar com uma região em particular, tendo viajando por ela extensivamente a ponto de conhecê-la tão bem quanto o interior da sua própria casa. Escolha as terras de uma família, cidade grande ou alguma outra região de tamanho razoável. Enquanto nesta região, não é possível que você se perca, e você sabe a localização de quaisquer recursos disponíveis a serem encontrados ali. Personagens do Unicórnio podem comprar esta Vantagem por 1 ponto.

Chantagem [Social] (Variável)

Você possui conhecimento e provas de um segredo sinistro de outra pessoa, e pode usar este segredo para obter sua cooperação por vários meios. O custo da Vantagem é igual ao Nível de Status do indivíduo sendo chantageado. Usar esta Vantagem frequentemente ou fazer exigências grandiosas da pessoa em questão pode resultar na decisão dela em decidir que a sua morte vale o risco de expor o segredo, não importa quais possam ser as consequências. Personagens do Escorpião podem obter esta Vantagem por 1 ponto a menos que o custo normal.

Comum [Física] (2 Pontos)

Você é extremamente irrelevante em cada aspecto, e outras pessoas têm dificuldade em reconhecê-lo a menos que você deliberadamente chame atenção à sua identidade ou afiliações. Sempre que alguém fizer um teste de Conhecimento: Bushidô / Astúcia para determinar seu Nível de Honra, ou um teste de Conhecimento: Heráldica / Inteligência para determinar sua identidade (baseada no seu Nível de Glória), você pode voluntariamente escolher aumentar o NA deste Teste em 10.

Conhecimento Proibido [Mental] (5 Pontos)

Há um assunto sobre o qual possui considerável conhecimento e percepção. O problema é que este assunto é proibido, e considerado bastante inapropriado socialmente se não diretamente ilegal. Qualquer um que descubra sua eEspecialidade nesta área pode intuir sobre como você a conseguiu. Os benefícios desta Vantagem variam dependendo da natureza da informação, e jogadores devem discutir com o Mestre sobre como esta Vantagem funcionará. Os exemplos mais comuns de Conhecimento Proibido incluem:

- **Escuridão Enganosa:** Você é familiarizado com a entidade conhecida como Escuridão Enganosa, seus métodos, e seus lacaios. Você pode ter entrado em conflito com ela no passado, e talvez ela ainda o assombre. Você ganha um nível de Conhecimento: Escuridão Enganosa, e pode observar um indivíduo e fazer um Teste de Conhecimento: Escuridão Enganosa / Percepção (NA 30) para determinar se ele foi corrompido pela Escuridão Enganosa.
- **Gozoku:** Você possui um intrincado conhecimento da conspiração Gozoku contra o trono, seja em sua primeira ou em sua segunda encarnação, e pode até mesmo ser um membro da organização. Você ganha um nível em Conhecimento: Gozoku e ganha um bônus de +1k1 em Testes de Perícias Sociais com membros conhecidos dos Gozoku.
- **Kolat:** Você é intimamente familiarizado com a natureza e operações da blasfema ordem Kolat, e pode ser um membro da organização. Você ganha um nível em Conhecimento: Kolat e ganha um bônus de +1k1 em Testes de Perícias Sociais com membros conhecidos dos Kolats.
- **Maho:** Você conhece a proibida e blasfema magia conhecida como maho, e pode de fato ser um *maho-tsukai* (feiticeiro negro) praticante. Você ganha 1 nível em Conhecimento: Maho e, a critério do Mestre, pode começar o jogo sabendo um feitiço de maho.
- **Pimenta Gaijin:** Você possui conhecimento em primeira mão da pólvora, sobre como criá-la e usá-la. Você ganha um nível em Criação: Explosivos, e possui um pequeno saco de pimenta gaijin que você pode carregar consigo se desejar.

Cônjuge Imperial [Social] (5 Pontos)

Através de uma cuidadosa troca de favores e recursos, sua família conseguiu que você se casasse com um pequeno membro da família Imperial. Seu cônjuge não é de posição alta o

Descontos de Vantagens/ Desvantagens

Algumas Vantagens e Desvantagens custam mais (ou menos) para membros de certos clãs ou profissões. Isto representa a frequência nas quais estas situações ocorrem nesses grupos, e quão apropriadas elas são para membros daquele grupo. A menos que especificado o contrário, descontos são cumulativos, mas nunca podem reduzir o custo de uma Vantagem a menos de 1.

Limites de Vantagens

Há uma imensa variedade de Vantagens disponíveis nesta seção, muitas delas oferecem benefícios que podem se acumular com outros e criar potentes combinações. Por esta razão, Mestres são encorajados a trabalhar com seus jogadores para criar limites nas Vantagens que sejam adequados à sua campanha. Nossa recomendação básica é limitar o número de pontos que personagens podem gastar em Vantagens durante a criação de personagem a 15 pontos. Para alguns grupos, limitar o número de bônus que se aplicam a um teste de Atributo ou Perícia pode ser outra opção. Independente do que o Mestre escolher para sua campanha, esta é uma importante área para se considerar antes que a criação de personagem se inicie. O Livro do Vazio contém discussões adicionais deste problema e algumas outras possíveis soluções.

suficiente para lhe conceder um nome Imperial, mas ainda assim há benefícios. Você ganha +0,5 Níveis de Status, e ganha um bônus de +1k1 no total de qualquer teste de Perícia Social feito com membros das famílias Imperiais.

Coração Vingativo [Social] (5 Pontos)

Um clã mereceu seu eterno e imortal ódio, e nada aplacará sua ira. Escolha um Clã ou outra facção (como a Irmandade de Shinsei ou uma das famílias Imperiais) ao comprar esta Vantagem. Você ganha um bônus de +1k1 ao total de qualquer Teste Resistido feito contra membros deste clã/facção. Personagens da Aranha podem comprar esta Vantagem por 4 pontos.

Direção Absoluta [Mental] (1 Ponto)

Você possui um sentido quase sobrenatural de direção, e sempre sabe em qual direção fica o norte, não importa as circunstâncias. Esta habilidade não funciona se você estiver a mais de um dia de viagem para dentro das Terras Sombrias.

Dom Interior [Espiritual] (7 Pontos)

Você possui um misterioso dom que até mesmo os shugenjas não podem compreender totalmente. Monges descrevem tais indivíduos como existentes em um estágio único de harmonia com o universo, mas isto também não diz muito. Seu dom pode ser uma manifestação dos kamis, talvez um indicador de ancestralidade espiritual ou qualquer outro número de teorias diferentes. A exata natureza de um Dom Interior deve ser discutida com o Mestre antes de comprar esta Vantagem. Exemplos de Dons Interiores incluem:

Dom	*Efeito*
Empatia Animal	*Você pode instintivamente sentir o humor dos animais, que por sua vez, o tratam como amigável.*
Empatia	*Você ganha um bônus de +1k1 para Testes de Corte feitos para determinar os sentimentos/desejos alheios.*
Antecipação	*É difícil surpreendê-lo, e ganha um bônus de +1k0 no total de jogadas de Iniciativa.*
Profecia Menor	*Você às vezes tem vagos sonhos do futuro, como uma faca ensanguentada antes de um assassinato.*
Toque Espiritual	*Você pode tentar um teste de Astúcia (NA 15) para ver a última pessoa que tocou no objeto que você está tocando.*

Equilíbrio [Mental] (2 Pontos)

Você possui uma calma e serenidade inatas que outros acham difícil de superar ao tentar hostilizá-lo ou provocá-lo, e isto aumenta quando sua honra é testada. Ao somar seu Nível de Honra ao total de qualquer jogada feita para resistir Intimidação ou Tentação, você soma também um total de +1k0.

Equipamento Gaijin [Material] (5 Pontos)

Você possui um único equipamento que é gaijin em origem, construído em algum lugar fora das fronteiras do Império Esmeralda. Ele pode ser uma arma de uma das várias culturas ao redor de Rokugan, como o Império Senpet, os reinos além-mar de Merenae e Thrane ou das tribos Yobanjin ao norte, ou até mesmo o distante Império Yodotai no noroeste longínquo. Neste caso, simplesmente estabeleça uma arma comparável de Rokugan e use suas mecânicas, mas o item necessitará de sua própria Perícia de Arma para utilizá-lo. Opções que não sejam armas incluem objetos bizarros como bússolas, lunetas, lentes de aumento, tesouras, etc. Personagens do Louva-a-deus ou do Unicórnio podem comprar esta Vantagem por 4 pontos.

Escola Diferente [Social] (5 Pontos)

Sua família sacrificou consideráveis recursos e favores para financiar sua entrada na Escola de outro Clã. Ao criar seu personagem, você pode escolher integrar uma Escola de um Clã diferente. Porém você ainda é membro de seu próprio Clã, criando um conflito entre sua lealdade para com seu sensei e sua lealdade para com seu senhor e família.

Escolhido pelos Oráculos [Espiritual] (6 Pontos)

Por razões além do seu entendimento, você chamou atenção de um dos Oráculos, humanos imbuídos do poder divido dos

Dragões Elementais. Você deve escolher um Anel ao obter esta Vantagem. Você ganha um bônus de +1k1 ao total de qualquer Teste de Anel usando este Anel.

Exemplar [Mental] (7 Pontos)

Você exemplifica o código do Bushidô, e escolheu uma virtude em particular da qual fez seu modo de vida. Além do benefício listado a seguir, a qualquer momento em que você ganhar Honra por exibir a virtude escolhida na Vantagem Virtude, você ganha +1 de Honra adicional. Personagens do Leão podem comprar esta Vantagem por 6 pontos.

- **Compaixão:** A qualquer momento que você gastar um Ponto de Vazio para aumentar um teste feito diretamente para ajudar seus inferiores na Ordem Celestial, você ganha +2k2 ao invés de +1k1.
- **Coragem:** Você soma um bônus de +1k1 ao total de qualquer jogada feita para resistir Intimidação ou superar efeitos de Medo.
- **Cortesia:** Sempre que você fizer um teste de Etiqueta para evitar constrangimento ou violação de honra, você soma +2k0 à jogada.
- **Dever:** Você pode gastar um Ponto de Vazio em qualquer Teste de Perícia ou Teste de Conjuração para negar todas as penalidades de NA para este Teste, incluindo penalidades de Ferimentos.
- **Honestidade:** Em qualquer teste de Sinceridade (Honestidade), você soma um bônus de +1k1. Você pode somar este bônus mesmo que você não possua a Ênfase, mas ela se aplicaria na situação também.
- **Honra:** Você soma o dobro de seu Nível de Honra em qualquer jogada feita para resistir a testes de Tentação ou Intimidação, ao invés do bônus normal.
- **Sinceridade:** Você soma um bônus de +2k0 em todo Teste Resistido usando Sinceridade.

Exemplar Negro [Mental] (5 Pontos)

Você dominou um dos preceitos do Shouridô, o código negro que forma a antítese do Bushidô. Uma vez por sessão, você pode voluntariamente sacrificar 5 pontos de Honra para ganhar uma Ação Livre para afetar um tipo particular de jogada conforme indicado abaixo, e ganhar um bônus de +5 em seu total. Se você não tiver 5 pontos de Honra para gastar desta maneira, você pode gastar um Ponto de Vazio no lugar. Personagens da Aranha podem comprar esta Vantagem por 4 pontos. O tipo de jogada que cada preceito do Shouridô afeta é:

- **Controle**: Refaça qualquer Teste de Perícia Social.
- **Vontade**: Gastar a Honra cancela 10 Ferimentos no momento em que são sofridos.
- **Sabedoria**: Refaça qualquer jogada que use o Atributo Astúcia.
- **Conhecimento**: Refaça qualquer jogada que use o Atributo Inteligência.
- **Perfeição**: Gastar a Honra faz com que qualquer dado de um teste de Perícia à sua escolha exploda (o bônus de +5 não se aplica a este teste).
- **Força**: Refaça qualquer avaliação de dano.
- **Determinação**: Ignore qualquer penalidade de Ferimentos/NA em um teste de Perícia ou Conjuração (o bônus de +5 não se aplica a esta jogada)

Fama [Social] (3 Pontos)

Como resultado de suas ações, há muitos no Império que conhecem o seu nome. Você ganha +1 Nível de Glória.

Força da Terra [Física] (3 Pontos)

Em sua alma está o espírito das montanhas e a força da pedra. Você pode superar ferimentos que incapacitariam outros homens. As penalidades de NA que você sofre pelos Níveis de Ferimentos são reduzidas em 3. Personagens bushis podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Grande [Física] (4 Pontos)

Você é significativamente maior que o rokugani mediano, variando em alturas de 1,80 m a 1,90 m. Você ganha um bônus de +1k0 no total de qualquer Avaliação de Dano para qualquer arma corpo a corpo grande. Personagens do Caranguejo podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Grande Destino [Espiritual] (5 Pontos)

O ciclo kármico tem algum grande propósito guardado para você, e a Ordem Celestial conspirará para mantê-lo vivo, não importa o quanto, até que seu destino possa ser cumprido. Uma vez por sessão, quando você sofrer Ferimentos que o matariam, você será reduzido a apenas um Ferimento restante. Isto só ocorrerá uma vez por sessão, pois há limites à interferência que os Céus podem fazer em questões mortais.

Grande Potencial [Variável] (5 Pontos)

Em você reside o potencial de se destacar em um campo em especial, talvez mais do que qualquer outra alma viva do Império. Escolha uma Perícia ao comprar esta Vantagem. Quando você faz Incrementos em uma Perícia, seus Incrementos são limitados pelo seu nível nesta Perícia e não pelo seu Anel de Vazio. Porém se seu Anel de Vazio for maior, você pode usá-lo como medida para seus incrementos se assim escolher.

Herança [Material] (5 Pontos)

Ao receber sua cerimônia de gempukku, sua família o honrou com uma herança de seus ancestrais. Ela está entre seus pertences mais preciosos, e você morreria antes de permitir que ele fosse prejudicado ou desonrado. Você possui um item além do seu equipamento inicial normal fornecido por sua Escola. Sempre que você fizer uma Teste de Perícia usando este item, como um teste de Performance: Biwa para biwa, ou Jogos: Go com um tabuleiro de go, ou um Teste de Kenjutsu com uma katana, você ganha um bônus de +1k1 no teste. Este bônus não se aplica a jogadas de ataque e dano, apenas Testes de Perícia feitos para fins não combativos (jogadas feitas fora de uma luta).

Jogadores e Mestres devem concordar para permitir que um item mais poderoso possa ser herdado por um custo maior de Pontos de Experiência. Tais casos especiais devem ser discutidos cuidadosamente previamente para garantir justiça e equilíbrio.

Herói do Povo [Social] (2 Pontos)

Embora sua reputação entre seus companheiros samurais possa não ser muito melhor que a de outro indivíduo, suas ações geraram a adoração do povo comum. Ao encontrar-se com cidadãos de Rokugan que não sejam membros da casta samurai, o NA para eles o reconhecerem, como determinado por seu Nível de Honra, é diminuído em 10.

Honra Incerta [Social] (2 Pontos/Nível)

Os outros acham difícil perceber sua real natureza, um fato que o beneficia ao ocultar suas ações por vezes questionáveis. Para cada nível que você possua nesta Vantagem, sua Honra é considerada um nível maior para fins de toda tentativa de discerni-la. Qualquer um que tente um teste de Conhecimento: Bushidô / Astúcia para determinar seu Nível de Honra determinará o nível falso ao invés do seu nível real de Honra.

Iluminado [Espiritual] (6 Pontos)

Sua jornada espiritual rumo à completa harmonia com o universo como um todo começou a atingir o seu destino. Além de quaisquer efeitos interpretativos que seu Mestre possa escolher para lhe dar, você também acha mais fácil aumentar sua conexão com o Vazio. Ao usar Pontos de Experiência para aumentar seu Anel de Vazio, o custo total é diminuído em 2 pontos a cada vez. Personagens do Dragão ou monges podem comprar esta Vantagem por 5 pontos.

Impecável [Mental] (2 Pontos)

Você tem uma alma de virtude irrepreensível e os outros acham difícil, se não impossível, levá-lo ao comportamento desonrado. Ao fazer uma Teste Resistido onde a outra parte use a Perícia Tentação, você ganha um bônus de +1k0 à sua jogada. Personagens Imperiais podem comprar esta Vantagem por 1 ponto.

Ishiken-dô [Espiritual] (8 Pontos)

Você tem o mais raro dos dons, a capacidade de se comunicar com o próprio Vazio. Este dom é similar em vários aspectos à capacidade de falar com os kamis, salvo que não há kamis naturalmente ocorrendo do Vazio; o Vazio em si é uma coisa viva, ao mesmo tempo tudo e nada. Você pode conjurar feitiços de Vazio como descrito ainda neste capítulo. Apenas shugenjas podem escolher esta Vantagem, e sem esta Vantagem um personagem não pode conjurar feitiços de Vazio. Personagens da Fênix podem comprar esta Vantagem por 6 pontos.

Kami Amigável [Espiritual] (5 Pontos)

Um kami em particular tem amizade com você, e fica sempre próximo a você. Escolha uma elemento ao obter esta Vantagem. Você ganha um bônus de +1k1 ao total de qualquer Teste de Conjuração feito para Conjurar Sentir, Comunicar ou Invocar em relação a apenas este Elemento. Apenas shugenjas podem comprar esta Vantagem. Você não pode escolher esta Vantagem para um Elemento no qual você é Deficiente.

Laço Kármico [Espiritual] (1-5 Pontos)

Seu destino não é apenas seu, mas está ligado a outra pessoa de maneira fundamental. Você pode ter estado próximo a esta pessoa em uma vida anterior, ou talvez o seu destino nesta vida se entrelace com o dela de algum modo essencial. Escolha uma pessoa ao comprar esta Vantagem. Para cada ponto gasto nesta Vantagem, uma vez por sessão, você ganha um bônus de +1k1 no total de todas as jogadas de ataque feitas quando lutar pela pessoa a quem você está ligado ou para protegê-la.

Ler Lábios [Mental] (4 Pontos)

Por habilidade natural ou por incrível paciência, você tem a habilidade de entender o que os outros estão dizendo mesmo que você não pode ouvi-los, simplesmente observando como seus lábios se movem. Quando você estiver em uma situação em que os outros estejam falando e você não possa ouvi-los, você poderá entender o que estão dizendo com um Teste de Atributo Percepção contra NA 15 + 5 para cada 6 m de distância da pessoa que está falando. Personagens cortesãos podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Liderança [Social] (6 Pontos)

Você tem um talento inato para liderar e inspirar os outros em batalha. Uma vez por Rodada durante o Estágio de Reação, você pode somar seu Nível de Escola mais +1k1 ao Nível de Iniciativa de um aliado na luta. Este bônus dura até o estágio de Reação da rodada seguinte. Um indivíduo só pode se beneficiar de um uso desta Vantagem por Rodada. Personagens do Leão podem comprar esta Vantagem por 5 pontos.

Línguas [Mental] (1 ou 3 Pontos)

O Império só tem uma língua com dois dialetos. Porém o mundo ao redor de Rokugan, tem uma vasta gama de nações e culturas, cada uma com sua própria língua. Por 1 ponto, você pode aprender uma língua humana de uma cultura vizinha, incluindo mas não limitado a: dialeto Yobanjin, Senpet, Yodotai, Mekham, Merenae, Rhuumal, Thrane, etc. Uma língua não humana, como os idiomas Naga ou Nezumi, exige três pontos e confere apenas a capacidade de entender a língua e uma capacidade limitada de expressar conceitos muito básicos verbalmente.

Mãos de Caranguejo [Física] (3 Pontos)

Você possui uma afinidade natural para armas de todos os tipos, e pode empunhar mesmo uma lâmina estranha caso seja necessário. A qualquer momento que você for forçado a fazer um Teste sem Perícia ao usar uma Perícia de Arma, considere que você tem 1 nível nesta Perícia. Personagens do Caranguejo ou bushis podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Mãos de Pedra [Física] (6 Pontos)

Alguns têm um talento natural para o combate desarmado, e você é um desses indivíduos. As Avaliações de Dano para seus ataques desarmados aumentam em +0k1. Personagens monges podem comprar esta Vantagem por 5 pontos.

Memória Precisa [Mental] (3 Pontos)

Você tem uma incrível capacidade de lembrar exatamente de coisas que você viu ou ouviu. Em qualquer situação em que precise se lembrar de algo tal qual ocorreu, ou citar algo que você leu ou os detalhes da aparência física de uma pessoa, você soma +1k1 ao deu Teste de Atributo Inteligência.

Mente Clara [Mental] (3 Pontos)

Você possui uma mente aguçada e poderes afiados de percepção, dificultando que outros o enganem. Sempre que fizer um Teste Resistido contra alguém que esteja tentando confundir ou manipulá-lo de alguma maneira, você ganha um bônus de +1k0 no total de sua jogada. Personagens do Dragão podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Múltiplas Escolas [Social] (10 Pontos)

Você recebeu a incrível oportunidade de estudar em vários dojôs, cada um associado com uma grande Escola diferente. Esta é uma oportunidade de fato rara, pois ser liberado dos juramentos para com um sensei para estudar com outro requer circunstâncias

extraordinárias. Esta Vantagem só pode ser comprada durante o jogo, e uma vez adquirida, o personagem para de progredir em sua Escola atual. Ao atingir o próximo Nível de Sabedoria, ele começa a aprender Técnicas da nova Escola começando pelo Nível 1. Antes de aprender quaisquer Técnicas de uma Escola, você deve possuir ao menos um nível em todas as Perícias de Escola ensinadas lá. Em circunstância alguma um personagem pode ter níveis em uma Escola de Bushis e uma Escola de Shugenjas; as duas são simplesmente incompatíveis em qualquer aspecto.

Noivado Abençoado [Social] (3 Pontos)

Seu casamento foi arranjado e, para seu grande deleite, você de fato se apaixonou pelo seu cônjuge destinado. As conexões sociais que estabeleceram como parte de suas entusiasmadas preparações matrimoniais lhe permitem escolher as seguintes Vantagens por dois pontos a menos cada (no mínimo de 1 ponto): Aristocracia, Laço Kármico (com seu cônjuge apenas), Posição Social e Riqueza.

Ousado [Mental] (3 Pontos)

Você tem um talento natural para o atletismo e uma completa falta de autopreservação quando se trata de perigo físico. Sempre que você gastar um Ponto de Vazio para aumentar um Teste de Perícia Esportes, você ganha um bônus de +3k1 ao resultado de sua jogada ao invés do costumeiro +1k1. Personagens do Louva-a-deus podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Posição Social [Social] (6 Pontos)

Você recebeu uma ilustre designação social, seja por seus próprios feitos ou baseado puramente em razões políticas. Você ganha +1 Nível de Status.

Prodígio [Física] (12 Pontos)

Você é uma maravilha do dojô, e seu sensei acredita que você realizará coisas incríveis em sua vida. Sempre que fizer um Teste de Perícia de Escola, você ganha um bônus de +1k0 na jogada.

Propósito Maior [Mental] (3 Pontos)

Há um grande propósito ao qual você dedicou sua vida. Esta não é uma questão simples, mas uma grandiosa obra que levará anos ou talvez até mesmo sua vida inteira para se realizar. Qualquer que seja este objetivo, durante qualquer sessão em que você tiver progresso demonstrável em relação a ele, você ganha um Ponto de Experiência adicional.

Rápido [Física] (6 Pontos)

Você pode reagir rapidamente aos outros, tirando vantagem de onde antes não havia nenhuma. Se você não agiu primeiro em uma Rodada de Combate, durante o Estágio de Reação do combate você pode somar seu Atributo Reflexos ao total de seu Nível de Iniciativa por todas as rodadas subsequentes da luta. Isto pode ser feito em cada Rodada que você não agiu primeiro. Personagens ninjas podem comprar esta Vantagem por 5 pontos.

Recuperação Acelerada [Física] (3 Pontos)

Seu corpo se recupera incrivelmente rápido, permitindo se recuperar até mesmo de ferimentos devastadores com incrível velocidade. Para fins de recuperação de Ferimentos, seu Vigor é considerado dois níveis maior.

Resistência à Magia [Espiritual] (2/4/6 Pontos)

Por razões além do seu entendimento, os kamis relutam em se envolver com você de qualquer forma. Para cada nível que você possui nesta Vantagem, todo feitiço elemental lançado contra você tem o NA do Teste de Conjuração feita para realizá-lo aumentado em +3. Formas mágicas de maho, gaijin e não humanas não são afetadas por esta Vantagem.

Riqueza [Material] (1 Ponto/Nível)

Seu ramo da família é particularmente rico, e eles lhe concederam recursos adicionais para facilitar o cumprimento do seu dever. Para cada ponto gasto nesta Vantagem, você ganha dois kokus adicionais, a serem acrescentados ao seu equipamento de Escola. Personagens da Garça, Unicórnio ou Imperiais podem comprar esta Vantagem por 1 ponto a menos de seu custo total.

Sábio [Mental] (4 Pontos)

Você ama o conhecimento, e acumulou quantias inacreditáveis de informação durante a sua vida. Sempre que for forçado a fazer um Teste sem Perícia ao usar uma Perícia de Conhecimento, considere que você tem 1 nível nesta Perícia. Personagens da Fênix ou shugenjas podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Sacrossanto [Social] (4 Pontos)

Por algum grande serviço que você ou talvez seus pais tenham realizado em prol do Imperador, o Filho dos Céus o colocou sob sua proteção. Você não pode comprar esta Vantagem a

Múltiplas Escolas em Jogo

A Vantagem Múltiplas Escolas pode ser facilmente abusada mecanicamente, já que combinar duas escolas diferentes pode criar capacidades muito potentes. Jogadores e Mestres devem se lembrar que é extremamente raro que samurais recebam permissão para deixar seu dojô e treinarem em outro. Afinal, ele recebeu as técnicas secretas que seus senseis preservaram por centenas de anos, e agora ele levará esses segredos com ele enquanto frequenta outro dojô, talvez em outra família ou mesmo outro Clã. Poucos senseis ou daimyos concordarão com tal coisa, e qualquer privilégio do tipo deve ser prontamente justificado pelo desenvolvimento do personagem em jogo. O Mestre está totalmente no seu direito de proibir a obtenção desta Vantagem se julgar que o jogador não a justificou adequadamente.

menos que possua um Nível de Honra de 6 ou mais. Enquanto sua Honra não diminuir para menos de 6,0, ninguém de Nível de Honra 5 ou mais pode atacá-lo a menos que você o ataque primeiro; seus rígidos códigos de honra simplesmente não permitirão que ofendam tão levianamente os desejos do Imperador. Duelos em que você participe voluntariamente ignoram os efeitos desta Vantagem. Personagens Imperiais podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Sangue de Osano-Wo [Espiritual] (4 Pontos)

Você descende da linhagem de Hida Osano-Wo, a Fortuna do Fogo e Trovão, e sua resistência vive em você. Você é imune a quaisquer penalidades ou danos de condições climáticas naturais, como frio invernal, calor de verão, etc. Se você sofrer dano por um feitiço que emprega forças naturais (como a intensa tempestade criada por Furacão, ou um raio invocado por Fúria de Osano-Wo), reduza a quantidade de dano sofrida em 1k1. Personagens do Caranguejo e Louva-a-deus podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Servo [Material] (5 Pontos)

Um servo foi designado por sua família a ajudá-lo, ou possivelmente alguém cuja ajuda você adquiriu com seus próprios recursos para facilitar a sua vida. Você pode ter um número máximo de servos igual ao dobro do seu Nível de Status. Diferentes tipos de servos podem ter habilidades úteis e podem facilmente ser supridos por diferentes Clãs. Normalmente, um servo terá todos os Atributos em nível 2 e uma Perícia em nível 3. Você pode acrescentar Níveis de Perícia adicionais ou Ênfases a um servo quando esta Vantagem é adquirida pagando 3 pontos adicionais por Nível de Perícia ou Ênfase. Consulte a seguinte tabela para exemplos de servos e seus custos:

Servo	*Habilidades Notáveis*	*Descontos*
Artesão	*Uma Perícia de Arte 3*	*-2 pontos para Garça*
Atendente	*Etiqueta (Conversação) 3*	*-2 pontos para Escorpião*
Budoka	*Uma Perícia de Arma 3*	*-2 pontos para Leão*
Artesão	*Criação 3*	*-2 pontos para Dragão*
Consultor Eta	*Conhecimento: Anatomia 3*	*-2 pontos para Caranguejo*
Cavalariço	*Tratar Animais (Cavalos) 3*	*-2 pontos para o Unicórnio*
Mercador	*Comércio (Avaliação) 3*	*-2 pontos para Louva-a-Deus*
Escriba	*Uma Perícia de Conhecimento 3*	*-2 pontos para Fênix*
Sohei	*Jiujutsu 3*	*-2 pontos para Aranha*

Silencioso [Física] (3 Pontos)

Você tem um talento natural para sempre se mover silenciosamente. Você soma +1k0 ao total de qualquer jogada de Furtividade. Personagens ninjas podem comprar esta Vantagem por 2 pontos.

Sorte [Espiritual] (3/6/9 Pontos)

As Fortunas favorecem o homem mortal. Um número de vezes por sessão igual seu nível nesta Vantagem, você pode escolher refazer imediatamente qualquer jogada feita, mantendo o maior dos dois resultados.

Toque dos Reinos Espirituais [Espiritual] (5 Pontos)

De algum modo, um fragmento da essência de um reino espiritual está presente em você, e permeia tudo o que você faz. Personagens shugenjas podem comprar esta Vantagem por 4 pontos.

- **Chikushudô:** Você ganha +1k1 em qualquer teste de Tratar Animal.
- **Gaki-dô:** Ao resolver um ataque que mate um oponente, você recupera imediatamente 5 Ferimentos.
- **Jigoku:** Você pode somar seu Nível de Mácula a qualquer jogada de ataque e Teste de Perícia ou de Atributo que use um Atributo Física. Se você é um Perdido, você soma o dobro do seu Nível de Mácula ao invés do seu bônus normal. Você não pode escolher esta Vantagem a menos que você possua a Mácula das Terras Sombrias.
- **Maigo no Musha:** Ao receber Glória em uma quantidade maior que 3 pontos, você recebe um ponto adicional.
- **Meidô:** Você ganha um bônus de +2k0 contra tentativas de manipulá-lo em interações sociais, como o uso da Perícia Corte.
- **Sakkaku:** Você ganha um bônus de +1k1 em jogadas de Sinceridade (Ardil).
- **Tengoku:** Você ganha um bônus de +2k0 em Testes do Anel de Terra feitos para resistir à Mácula das Terras Sombrias.
- **Toshigoku:** Ao fazer uma Ação de Movimento para poder atacar um oponente, a distância que você pode se mover aumenta em 1,5 m (isto custa 8 pontos ao invés de 5).
- **Yomi:** Escolha uma Perícia de Escola. Você ganha um bônus de +1k0 em qualquer Teste de Perícia feita usando esta Perícia (isto custa 7 pontos ao invés de 5).
- **Yume-dô:** Você pode recuperar todos os Pontos de Vazio gastos com apenas quatro horas de repouso, ao invés do normal de uma noite inteira ou oito horas de repouso.

Tático [Mental] (4 Pontos)

Você tem uma mente acostumada ao ir e vir da batalha. Ao fazer uma jogada na Tabela de Combate em Massa, você pode aumentar ou diminuir seu resultado em 5. Personagens do Leão ou bushis podem comprar esta Vantagem por 3 pontos.

Virtuoso [Mental] (3 Pontos)

Você abraça a virtude em todo pensamento e ação. Você possui um nível adicional de Honra além do seu valor inicial normal (determinado por sua Escola).

Voz [Física] (3 Pontos)

Você tem uma voz que outros consideram agradável em praticamente todos os aspectos. Você ganha um bônus de +1k1 em qualquer Teste de Perícia de Performance que utilize sua voz, como Performance: Canto ou Performance: Oratória.

Desvantagens

As Desvantagens a seguir podem ser compradas durante a criação do personagem. Fazê-lo concede ao personagem um número adicional de Pontos de Experiência igual à quantia listada nas descrições. Um personagem nunca pode ganhar mais do que 10 Pontos de Experiência adicionais adquirindo Desvantagens. Se um jogador quiser que seu personagem tenha mais Desvantagens, ele pode adquiri-las, mas não recebe pontos adicionais por elas.

Amaldiçoado pelo Reino [Espiritual] (4 Pontos)

A influência dos reinos espirituais pode ser sentida pelo reino mortal do Ningen-dô, e por alguma razão, a essência de um reino em particular o marcou como inimigo de tudo que emana deste reino. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens shugenjas.

- **Chikushudô:** Você sofre uma penalidade de -1k1 em qualquer teste de Tratar Animal.
- **Gaki-dô:** Os mortos famintos cobiçam a sua essência vital mais do que todas. Todo gaki ou outro morto faminto o atacará antes de qualquer outro alvo viável, não importando o custo.
- **Jigoku:** O Reino do Mal anseia por sua alma. Qualquer teste feito para resistir à Mácula das Terras Sombrias sofre uma penalidade de -1k1.
- **Maigo no Musha:** Sua existência distorce o destino de alguma maneira. Qualquer teste que você fizer contra um espírito de qualquer tipo sofre uma penalidade de -1k1.
- **Meidô:** O aborrecimento do Reino da Espera preenche sua alma. Quando não estiver fazendo nenhuma atividade física ou interação social, você tende a divagar em um estado de semitranse que faz com que sofra uma penalidade de -1k0 em qualquer teste baseado em Percepção.
- **Sakkaku:** Espíritos trapaceiros o perturbam, e ao menos uma vez por mês você é vítima de alguma elaborada e cruel peça de algum espírito malicioso.
- **Tengoku:** Os Paraísos Celestiais o rejeitam como impuro. Enquanto estiver em um templo dedicado aos Céus (qualquer Fortuna, Kami, Dragões Elementais, Sol ou a Lua), o NA de todas as suas jogadas é aumentado em +10.

Desvantagens e Interpretação

Desvantagens são uma oportunidade imensa de acrescentar realismo e profundidade ao seu personagem. Também é legal ter pontos extras para gastar em outras coisas! Porém, o uso de Desvantagens também pode se tornar um pouco abusivo, especialmente quando cabe ao Mestre fazer com que as Desvantagens entrem em jogo. Para encorajar os jogadores a só usarem Desvantagens que sirvam bem ao clima da campanha e aos limites do histórico do personagem, sugerimos que personagens cujas Desvantagens afetem ativamente os eventos da sessão de jogo ou dificultem o personagem de alguma maneira ao longo da sessão recebam um Ponto de Experiência adicional nessa sessão. Isto serve para lembrar aos jogadores de ressaltar suas Desvantagens, ao invés de deixar este fardo para o Mestre.

- **Toshigoku:** Ao avistar um oponente ferido, você é tomado por uma sede de sangue e deve realizar um Teste de Atributo Vontade (NA 15) ou atacar imediatamente a pessoa ferida.
- **Yomi:** Você não pode possuir quaisquer Vantagens ou habilidades que especificamente se refiram a elos ancestrais (Herança, por exemplo).
- **Yume-dô:** Você é assombrado por horrendos pesadelos, dificultando seu sono. Você necessita de 10 horas de sono para recuperar Pontos de Vazio ao invés das 8 normais.

Amor Perdido [Mental] (3 Pontos)

Você divide um laço de amor verdadeiro com outra pessoa, mas a perdeu. Ele não precisa ser um amor romântico, pois amor fraternal ou familiar é igualmente trágico. Você tende a sofrer ímpetos de melancolia quando lembrado de seu amor perdido. Quando você se lembra da sua perda, todos os seus NA's são aumentados em 5 até você gastar um Ponto de Vazio para recuperar o seu foco. Esta interrupção de sua concentração não pode ocorrer mais do que duas vezes por dia, e pelo menos uma hora deve se passar entre esses casos.

Amor Verdadeiro [Mental] (3 Pontos)

Amor verdadeiro em Rokugan pode ser uma experiência maravilhosa, mas normalmente é um desastre, pois é raro que samurais tenham permissão para se casarem por amor. Sempre que estiver em uma posição em que tiver que escolher entre seu amor e o dever, você deve gastar um Ponto de Vazio antes de escolher seu dever acima de seu amor.

Antissocial [Social] (2/4 Pontos)

Você considera a presença de outras pessoas desconfortável, tanto que isto é imediatamente óbvio para as pessoas ao seu redor. Sua preferência por solidão faz com que você se comporte de maneira melhor descrita como rude. Se você tem a versão de 2 pontos desta Desvantagem, você sofre uma penalidade de -1k0 a qualquer Teste de Perícia Social. Por 4 pontos, a penalidade é de -1k1. Esta Desvantagem vale 1 ponto adicional para personagens do Caranguejo.

Aparência Incômoda [Física] (3 Pontos)

Algo em sua aparência faz os outros responderem-lhe com preocupação e atenção. Você não é necessariamente repulsivo, meramente incômodo de algum modo. O NA de qualquer Teste de Perícia Social é aumentado em +5. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens da Aranha.

Aposentadoria Forçada [Social] (4 Pontos)

Você foi forçado a se aposentar precocemente, sendo integrando um monastério, talvez por razões políticas ou por desgraça pública. Você não pode avançar mais em sua Escola. Ao obter um novo Nível de Sabedoria, você deve começar a pegar níveis de uma Escola de Monge neutra (vide o *Livro da Água*). Você não precisa da Vantagem Escolas Múltiplas para isto. Você não é mais considerado membro do seu Clã. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens monges.

Assombrado [Espiritual] (3 Pontos)

Um de seus ancestrais escolheu dedicar atenção pessoal a você, constantemente lhe oferecendo conselhos e fazendo exigências. Talvez o ancestral só deseje que você viva de acordo com os ideais de seu Clã e família, ou talvez tenha alguma tarefa inacabada ou dever que deseje que você complete. Você deve mostrar toda a devida deferência e respeito ao seu ancestral, e fazer o melhor para viver de acordo com suas expectativas. Se falhar em fazê-lo, seu ancestral trará má fortuna para você: enquanto seu ancestral continuar furioso, uma vez por sessão uma de suas jogadas (à escolha do Mestre) sofrerá uma penalidade -1k1.

Azarado [Espiritual] (2 Pontos por Nível)

As Fortunas favorecem os mortais... Mas não no seu caso. Um número de vezes por sessão igual ao seu nível nesta Desvantagem, o Mestre pode forçá-lo a refazer imediatamente uma jogada, mantendo o segundo resultado em todos os casos.

Baixa Resistência a Dor [Física] (4 Pontos)

Sua capacidade de se concentrar diante da dor é inferior à dos outros. As penalidades de NA que você sofre por Níveis de Ferimentos são aumentadas em +5 em cada nível.

Banido [Social] (1/3 Pontos)

Você, ou talvez sua linhagem inteira, foi em algum momento denunciado por uma ordem de monges, um ato que pode trazer vergonha até mesmo ao samurai menos religioso. Um ponto desta Desvantagem indica a desaprovação de um templo simples, enquanto três pontos representam a grande seita dentro da Irmandade de Shinsei. Monges desta seita o tratam como se seu Nível de Glória fosse na verdade Infâmia (vide a Desvantagem Infâmia).

Cego [Física] (6 Pontos)

Você não possui visão natural salvo por uma leve habilidade de determinar luz e sombras. Você sofre uma penalidade de -3k3 em qualquer jogada de ataque à distância e -1k1 para jogadas de ataque corporal. Seu NA de Armadura é igual a seu Atributo Reflexos mais 5 (armadura acrescenta o bônus normalmente). Seu Anel de Água é considerado dois níveis menores para determinar seu movimento como parte de uma Ação de Movimento. Qualquer tentativa de Ação de Movimento Simples requer uma jogada de Esportes/Agilidade (NA 20) ou você fica Prostrado. Você não pode fazer jogadas de Percepção a menos que o Mestre julgue que você pode usar outros sentidos além da visão para a jogada.

Chantageado [Social] (Variável)

Alguém em algum lugar sabe de algum segredo sombrio seu, ou alguma horrível indiscrição que você cometeu em um momento de fraqueza. O que é pior, eles pretendem fazer você pagar por isso. O custo desta Desvantagem é igual ao seu Nível de Status. A pessoa que o chantageia o contatará periodicamente e exigirá certas coisas de você. Você deve pesar estas ações em relação à potencial desgraça se seu segredo for descoberto, e agir de acordo.

Cobiça [Mental] (3 Pontos)

Riqueza material é o que mais importa para você acima de tudo, mesmo que um samurai não deva se importar por interesses comerciais. Oponentes tentando usar testes de Tentação (Corrupção) contra você ganham um bônus de +1k1 no resultado total. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens do Louva-a-deus.

Compulsão [Mental] (2-4 Pontos)

Há alguma atividade à qual você é totalmente compelido a se dedicar. É um ritual tão embrenhado em seu comportamento que requer um feito de vontade para abandoná-lo, mesmo em circunstâncias adversas. Ele pode ser algo ilícito ou viciante, como sakê ou apostas, ou pode ser tão inocente quanto visitar todo grande templo em que você passar. A Desvantagem básica requer um Teste de Atributo Vontade com NA 15 para superar. O NA da jogada aumenta por 5 a cada ponto adicional ganho pela Desvantagem, até o máximo de NA 25 (4 pontos).

Consumido [Mental] (Variável)

Você trilhou o caminho do Shouridô, e ele o consumiu por completo. Uma das virtudes se tornou sua existência, e você vive para exercê-la. Essas Desvantagens valem um ponto adicional para personagens da Aranha.

- **Controle (4 Pontos):** Você é determinado a controlar e dominar os outros, não importa o custo, e nunca pode admitir que está errado ou pode ter cometido um engano. Você sofre -1k1 em qualquer teste de Etiqueta e Sinceridade.
- **Determinação (6 Pontos):** Você crê que pode fazer tudo sozinho, sem necessidade de ajuda externa, ou até mesmo força interior. Você não pode gastar Pontos de Vazio para aumentar testes (você ainda pode gastar Pontos de Vazio para outros propósitos e aumentos).
- **Perspicácia (4 Pontos):** Você busca profunda visão mesmo nas mais triviais coisas, à exclusão de atividade normal. Escolha uma de suas Perícias de Escola. Sempre que usar esta Perícia, você deve fazer um Teste de Atributo Vontade contra NA 20 ou se perder em devaneio enquanto busca um profundo entendimento desta Perícia (você pode ser desperto deste devaneio por dor, ruído alto, movimentos, etc.).
- **Conhecimento (4 Pontos):** Você é obcecado por ganhar mais conhecimento e compreensão de todas as coisas, não importando o custo. Sempre que encontrar um novo assunto, área de pesquisa ou ideia, não importa o quão trivial, escandaloso ou blasfemo possa ser, você deve fazer um Teste de Atributo Vontade contra NA 25 ou decidir estudá-lo.
- **Perfeição (5 Pontos):** Você deve fazer tudo perfeitamente, mesmo quando não há necessidade. Sempre que fizer um Teste de Perícia ou Conjuração, você deve declarar um Incremento extra sem efeito, ou o teste falha automaticamente. Esta Desvantagem vale 6 pontos para personagens da Garça.
- **Força (5 Pontos):** Poder físico bruto é o único meio de derrotar seus oponentes. Sutileza e negociação são para tolos. Você deve declarar um Incremento extra (Sem efeito) para usar as Manobras Golpe Preciso, Finta ou Desarme em combate, e sofre uma penalidade de -1k0 em qualquer teste de Etiqueta.
- **Vontade (4 Pontos):** Você precisa achar seu caminho, e os outros devem abrir espaço aos seus

desejos. Você não tem respeito pelas opiniões ou desejos alheios. Você sofre uma penalidade -1k1 a qualquer Teste de Perícia Tentação e Corte, pois sua recusa a se comprometer ou respeitar os outros o torna socialmente intolerável.

Coração Mole [Mental] (2 Pontos)

A vida humana é preciosa para você, tanto que você tem dificuldade em executar o dever básico da casta samurai: matar. Quando confrontado com a oportunidade de matar outro ser humano, você deve obter sucesso em um Teste de Atributo Vontade (NA 20), ou será incapaz de fazê-lo. Se você matar outra pessoa, os NA's de todos os Testes são aumentados em +10 por um dia, pois você é arrasado pela culpa. Esta penalidade não é cumulativa por múltiplas mortes. Esta Desvantagem pode potencialmente se aplicar a matar criaturas não humanas ou até mesmo monstros das Terras Sombrias, embora o valor em Pontos de Experiência deva ser aumentado em tais casos. Esta Desvantagem vale 3 pontos para personagens da Fênix.

Dependente [Social] (Variável)

Alguém que é amplamente incapaz de se defender necessita que você cuide dele. Talvez seja um parente idoso, um cônjuge ingênuo, ou uma pequena criança. O valor em pontos desta Desvantagem varia dependente de quão indefeso o indivíduo é e quão frequentemente ele aparece na campanha. Uma criança pequena completamente dependente de você para tudo pode custar 5 ou 6 pontos, enquanto um cônjuge que seja independente, mas que você deve considerar antes de toda grande decisão valeria 2 ou 3 pontos.

Descrente [Mental] (3 Pontos)

Você experimentou uma dramática revelação que abalou sua fé na teologia rokugani. Talvez você creia que as Fortunas não tenham interesse na humanidade, ou talvez você acredite que o Tao de Shinsei não tenha nada além de promessas vazias. Se sua descrença se tornar conhecimento público, você pode ser repreendido por todo indivíduo devoto em qualquer lugar, e quaisquer afiliações que você possua a templos ou ordens monásticas seriam instantaneamente revogadas. Sua falta de devoção o deixa desconfortável perto de shugenjas e monges, e quaisquer Testes de Perícias Sociais feitas com eles têm seu NA aumentado em +5.

Desequilíbrio Elemental [Espiritual] (2 Pontos/Nível)

Os kamis de um elemento o favorecem, mas de forma que suas vozes às vezes superam sua vontade e fazem suas invocações atingirem resultados inesperados. Apenas shugenjas podem adquirir esta Desvantagem. Escolha um Elemento em que você não possua Deficiência. Sempre que você conjurar um feitiço deste elemento, você deve fazer um Teste de Atributo Vontade contra NA 15 + 5 por nível desta Desvantagem. Se você falhar no teste, algo desastroso ocorre. O feitiço pode falhar totalmente, pode atingir alguém diferente de quem você pretendia ou outros efeitos determinados pelo Mestre.

Desonrado [Social] (5 Pontos)

Você foi desonrado tão espetacularmente que seu nome foi removido dos registros de sua família, e grande parte da sua família age como se você estivesse morto. Porém, o Clã lhe concedeu a chance de limpar sua desonra se perecer em batalha. Este costume, originado no Clã Leão é conhecido como a tradição de Seguidor da Morte. Você possui Nível de Status 1 e não pode ganhar Status enquanto possuir esta Desvantagem.

Destino Sombrio [Espiritual] (3 Pontos)

Há um destino de tremendo significado guardado para você, e infelizmente ele não é ilustre. Antes de sua morte, você trará tremenda escuridão ao mundo de alguma maneira. Talvez você permita que os segredos de sua família caiam nas mãos dos inimigos, ou talvez você permitirá que a Grande Muralha Kaiu caia para as Terras Sombrias. O destino protege aqueles para quem tem grandes planos, mesmo que não o desejem. Uma vez por sessão, ao sofrer Ferimentos que o matem, você é reduzido a um Ferimento apenas.

Desvantagem Social [Social] (3 Pontos)

Você caiu de sua posição na Ordem Celestial, e seu lugar na sociedade reflete isto. Você começa com Nível de Status 0.

Devoto [Mental] (2 Pontos)

Você não tem gosto ou interesse por coisas materiais, e esta atitude minimalista afeta como os outros o veem. Seu Equipamento de Escola inclui apenas armas, armadura, roupas, ferramentas necessárias para o ofício de sua profissão (como uma bolsa de feitiços para shugenjas), e nada mais. Sempre que receber Glória como resultado de suas ações, você recebe apenas metade da quantidade normal. Combinado com as restrições normais para Monges ganharem Glória, personagens monges devotos só ganhariam um quarto da quantia normal de Glória. Esta Desvantagem vale 3 pontos para personagens do Dragão ou monges.

Dúvida [Mental] (4 Pontos)

Alguma coisa que aconteceu que fez você questionar seu treinamento, tanto que isso te interfere de agir da maneira apropriada. Selecione uma de suas Perícias de Escola. Toda vez que você usar esta Perícia você deve declarar um Incremento sem usufruir de nenhum benefício.

Epilepsia [Física] (4 Pontos)

Você possui uma rara e pouco compreendida condição que o faz sofrer surtos de tempos em tempos, consistindo de um estado de quase transe, espasmos musculares rígidos e espuma na boca. Eles são causados por alto estresse ou luzes brilhantes, como fogos de artifício. Sob tais circunstâncias, você deve passar em um Teste de Atributo Vontade contra NA 15 para evitar o surto. Se você falhar, você sofre um surto e pode fazer um segundo Teste de Atributo Vontade (NA 10) a cada minuto para encerrá-lo. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens da Garça.

Excesso de Confiança [Mental] (3 Pontos)

Você possui uma visão bastante exagerada de seus talentos e normalmente é incapaz de reconhecer quando a situação

está além da sua capacidade. Quando em menor número ou enfrentando um inimigo claramente superior (seja na corte ou em batalha), você deve passar em um Teste de Atributo Percepção (NA 20) para reconhecer a situação pelo que ela é e se render ao invés de combater. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens do Leão ou do Louva-a-deus.

Falha do Bushidô [Mental] (Variável)

Você tenta com todas as forças seguir o código do bushidô, mas uma virtude em particular é simplesmente estranha a você, e você não faz ideia de como exemplificá-la por suas ações. Esta Desvantagem vale 1 ponto adicional para personagens ninjas.

- **Compaixão (3 Pontos):** Você deve gastar um ponto de Vazio antes de conseguir agir em benefício de outra pessoa de menor Status ou casta social.
- **Coragem (4 Pontos):** Ao enfrentar um oponente de maior Glória ou Status, ou quando enfrentando um oponente das Terras Sombrias, o NA de qualquer teste que você fizer é aumentado em +5.
- **Cortesia (4 Pontos):** Sempre que fizer uma Teste de Perícia Social para se desculpar ou evitar ofender, você deve anunciar um Incremento sem efeitos, ou a jogada automaticamente falha.
- **Dever (6 Pontos):** Você não pode gastar Pontos de Vazio para negar Ferimentos.
- **Honestidade (3 Pontos):** Você não pode gastar pontos de Vazio em qualquer Teste de Perícia Sinceridade em que a Ênfase Honestidade se aplicaria (quer você tenha ou não a Ênfase).
- **Honra (3 Pontos):** Você não pode somar seu Nível de Honra para resistir a qualquer teste de Intimidação ou Tentação.
- **Sinceridade (4 Pontos):** Sempre que usar a Perícia Sinceridade para convencer alguém do que você está dizendo, você deve anunciar um Incremento extra sem nenhum efeito, ou a jogada automaticamente falha.

Fascinação [Mental] (1 Ponto)

Você é completamente fascinado por algum assunto, e fará grandes esforços para aprender mais sobre ele ou experimentá-lo por novas maneiras. Assuntos típicos de fascinação de um samurai incluem música, cavalos, poesia e história. Esta fascinação afeta seriamente seu julgamento, e você fará até mesmo ações desonradas para aprender mais, o que pode terminar em absoluta desgraça se suas ações forem descobertas.

Ferida Permanente [Física] (4 Pontos)

Algumas feridas não se curam, não importam o quanto sejam tratadas ou por que meios. Seu primeiro Nível de Ferimentos sempre é considerado cheio. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens bushis.

Fobia [Mental] (1-3 Pontos)

Você possui um medo irracional que não pode superar, não importa o quanto lute para se convencer de que não há razão por trás disso. Quando confrontado com o objeto de sua fobia, todo NA seu é aumentado por +5 para cada ponto possuído nesta Desvantagem.

Fofoqueiro [Social] (4 Pontos)

Você não pode resistir à tentação de espalhar rumores e boatos, não importa o quão ridículos ou irreais eles possam ser. Quando apresentado a uma oportunidade de espalhar rumores, para resistir a isto, você deve passar em um Teste de Atributo Vontade com NA igual a 5 x o Nível de Glória do indivíduo de maior Glória envolvido no rumor. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens cortesãos.

Fraqueza [Física] (6 Pontos)

Você tem uma fraqueza significativa de algum tipo, física ou mental, que é difícil de superar, mesmo sob circunstâncias ideais. Escolha um Atributo que será considerado um nível menor para propósitos de qualquer Teste de Atributo e efeitos baseados em Atributos.

Fúria dos Kamis [Espiritual] (3 Pontos)

Os espíritos de um elemento em particular têm uma veemente aversão a você, e quando invocados para prejudicá-lo, eles concordam com felicidade e entusiasmo. Isto pode ser resultado da maldição de um shugenja, uma ofensa causada às Fortunas ou várias outras causas espirituais. Escolha um Elemento ao adquirir esta Desvantagem. Feitiços deste Elemento invocados contra você conferem um Incremento Livre à Teste de Conjuração. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens shugenjas.

Idealista [Mental] (2 Pontos)

Você segue rigidamente o código do Bushidô, talvez até demais, e tem uma visão irremediavelmente ingênua do mundo e de como as coisas funcionam. Você tem padrões impossíveis que nem mesmo o mais heroico indivíduo pode esperar atender, muito menos você. Sempre que perder Honra, a perda é aumentada por 1 ponto. Esta Desvantagem vale 3 pontos para personagens do Leão.

Incapaz de Mentir [Mental] (2 Pontos)

Você é psicologicamente incapaz de mentir, talvez por ter sido tão firmemente treinado em sua natureza por sua honrada família. Não apenas você não pode mentir, mas se alguém em sua presença contar uma mentira e você souber que é uma inverdade, você deve passar em um Teste de Atributo Vontade (NA 20) ou irá imediatamente corrigi-lo. Isto pode causar dificuldades imensas em situações de corte e pode levar à completa desgraça se não tomar cuidado.

Infâmia [Social] (2 Pontos)

Você é bem conhecido entre alguns círculos, mas não da maneira que desejava. Ao invés de ser bem conhecido por seu valor e coragem, você é conhecido por ser impiedoso, cruel e perigoso. Esta reputação pode não ser merecida, mas é difundida o bastante para não importar se é ou não verdadeira. Seu Nível de Glória inicial é substituído por um Nível de Infâmia, que serve exatamente à mesma capacidade, salvo pela reação daqueles que o reconhecem.

Ingênuo [Mental] (4 Pontos)

Sua confiança é facilmente entregue e você deposita tremenda fé naqueles em quem confia, infelizmente tornando muito fácil que outros tirem vantagem de sua natureza ingênua.

Oponentes que tentem usar Sinceridade (Ardil) contra você ganham um bônus de +1k1 ao total de suas jogadas.

Inimigo Jurado [Social] (3 Pontos)

Você fez um inimigo, que não se deterá por nada até vê-lo derrotado ou mesmo morto. A versão básica desta Desvantagem supõe que seu inimigo seja de igual Nível de Sabedoria. Para cada Nível de Sabedoria acima do seu que o seu inimigo possua, aumente o valor desta Desvantagem por 1. Por 2 pontos adicionais, o inimigo se torna seu nêmese kármico, e você não pode gastar Pontos de Vazio ao enfrentá-lo em qualquer situação.

Impulsivo[Mental] (3 Pontos)

Você tem um pavio notoriamente curto e é propenso a responder qualquer coisa que você entenda como ofensa com aço. Se você é ameaçado ou insultado, você deve fazer um teste de Atributo Vontade (somando sua Honra ao total) contra NA 25, ou você atacará imediatamente. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens do Leão.

Insensível [Mental] (2 Pontos)

Seu interesse primário é em si próprio e em coisas com as quais você se importa. O sofrimento alheio simplesmente não lhe interessa, e você acha difícil fingir o contrário. Com exceção daqueles que contribuem diretamente ao seu bem estar, como seu senhor, você deve gastar um Ponto de Vazio para se colocar em risco pelo bem-estar de qualquer outra pessoa, a menos que haja um benefício imediato para você pessoalmente. Esta Desvantagem vale 3 pontos para personagens do Escorpião.

Inveja [Mental] (3 Pontos)

Você é obcecado em superar outros indivíduos para provar que você merece tudo que eles têm, coisas que você percebe como superiores às suas. Escolha outro PdJ ou PdM importante na campanha. Você é obcecado em superá-lo a todo custo, e fará grandes esforços para isto. Uma vez que tenha superado o alvo de sua inveja, sua natureza o fará se tornar invejoso de outra pessoa.

Luxúria [Social] (2 Pontos)

Prazer físico é uma fraqueza sua, e você passa considerável tempo perseguindo-o. Quando um oponente faz um teste de Tentação (Sedução) contra você, ele ganha um bônus de +1k1 ao total da jogada.

Má Fortuna [Espiritual] (3 Pontos)

Karma é uma força poderosa, e às vezes ela é destrutiva também. Há algo desagradável reservado para você, e você não faz ideia do que seja até ser tarde demais. Más fortunas possuem formas quase infinitas, todas dignas do mesmo número de pontos, e Mestres e jogadores devem discutir a forma de uma Má Fortuna durante a criação de personagem. Algumas das versões mais comuns incluem:

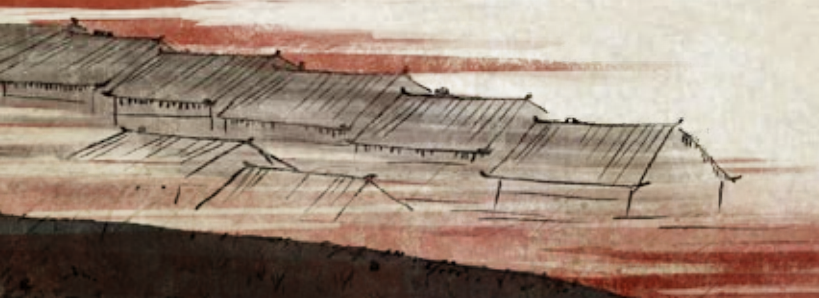
- **Amor Secreto:** Em algum lugar, alguém está loucamente apaixonado por você, e fará grandes esforços para sabotar seus interesses românticos, até mesmo casamentos politicamente arranjados, para garantir que você continue disponível, para ele (a).
- **Desfigurado:** Você tem uma marca de nascença de algum tipo que aparece em uma porção visível do seu rosto. Outras pessoas a tratam como uma marca clara de má fortuna (o que em Rokugan, de fato é), e se mantêm afastados de você.
- **Olho Mau:** Um de seus olhos é descolorido. As pessoas evitam olhar nos seus olhos a todo custo, e alguns acreditam que sua presença atraia espíritos malignos.
- **Alergia:** Você é alérgico a uma substância comum, algo com o que você entra em contato regularmente, como seda, algodão ou sushi. Sua presença o deixa bastante desconfortável, o que por sua vez faz os outros reagirem mal à sua presença.
- **Azar à Espreita:** Em algum ponto do seu futuro, você falhará em uma jogada extremamente importante de maneira espetacularmente desastrosa. O Mestre decidirá quando isto ocorrerá, e nenhum efeito da mecânica de jogo permitirá que a supere ou a evite.
- **Inimigo Desconhecido:** Alguém em algum lugar em outro Clã o odeia, e deseja vê-lo morto. Você não faz ideia de quem seja ou porque o odeia, mas saberá em breve.
- **Maldição Moto:** Você possui uma fraqueza espiritual que o torna extremamente suscetível à Mácula das Terras Sombrias. Você sofre uma penalidade de -1k0 em qualquer teste feito para resistir ao contágio da Mácula. Apenas membros do Clã Unicórnio podem ter esta Desvantagem, e recebem 4 pontos por ela.
- **Maldição Yogo:** Você está amaldiçoado a trair quem você mais ama, assim como o primeiro Yogo foi amaldiçoado pelo próprio Fu Leng. Normalmente apenas membros do Clã Escorpião podem ter esta Desvantagem, e recebem 4 pontos por ela (o Mestre pode permitir que outros personagens da linhagem de Yogo sofram a Maldição também, se desejar).

Mácula das Terras Sombrias [Espiritual] (4 Pontos)

Você sentiu o toque das trevas, e ele não o deixou intacto. Você possui a Mácula das Terras Sombrias, uma condição que o torna irremediavelmente perdido espiritualmente aos olhos de praticamente todo o Império, e que é essencialmente incurável. Você tem 0,5 nível de Mácula das Terras Sombrias. Cabe a você decidir se sabe ou não da Mácula, já que ela não é detectável neste nível.

Maldição das Sete Fortunas [Espiritual] (3 Pontos)

Uma das Sete Fortunas considerou seu comportamento inaceitável, e lançou sobre você a sua ira. Esta maldição se manifesta de maneira bem real, e poucos são capazes de aplacar seres tão poderosos e passionais como as Sete Fortunas.



- **Maldição de Benten:** A Fortuna do Amor Romântico o abandonou totalmente, e outros consideram sua companhia desagradável como resultado. O NA de qualquer teste de Etiqueta que você fizer é aumentado em +1k0.
- **Maldição de Bishamon:** A Fortuna da Força o considera ofensivo à sua essência divina, e o privou de seu domínio. Sua Força é considerada um nível menor para determinar Avaliações de Dano de qualquer arma que empunhe.
- **Maldição de Daikoku:** A Fortuna da Riqueza o considera desagradável, e como resultado, seus interesses mercantis quase inexistem. Você sofre uma penalidade de -1k1 em qualquer Teste de Comércio, e os kokus do equipamento inicial de sua Escola são reduzidos em 1.
- **Maldição de Ebisu:** A Fortuna do Trabalho Honesto o considera uma alma indigna, e outros podem instintivamente sentir uma aura de desconfiança ao seu redor. Você sofre uma penalidade de -1k1 em qualquer teste de Perícia Social feito com cidadãos não samurais de Rokugan.
- **Maldição de Fukurokujin:** A Fortuna da Sabedoria lhe negou suas bênçãos, e você não é nem um pouco sábio por isto. Ao fazer uma Teste de Perícia de Conhecimento, seu NA é aumentado por +5.
- **Maldição de Hotei (6 Pontos):** A Fortuna da Felicidade lhe negou suas bênçãos, e você é infeliz por isto. Qualquer Técnica ou Vantagem que requeira o gasto de um Ponto de Vazio para ativar agora requer dois Pontos de Vazio.
- **Maldição de Jurojin:** A Fortuna da Longevidade virou as costas para você. Você sofre uma penalidade igual a -2k0 para resistir a venenos e doenças.

Maldição do Lorde Lua [Espiritual] (3/5/7 Pontos)

A loucura do Lorde Lua, Onnotangu, permeia sua alma, o levando a surtos de loucura apesar de seu grande entendimento do universo. Você ganha um Ponto de Vazio adicional ao por do sol de qualquer noite de lua cheia. Se você não usar este Ponto de Vazio, ele é perdido ao nascer do sol. Porém, quando a lua cheia se ergue, você deve fazer um Teste de Atributo Vontade contra NA 15 + 5 para cada nível desta Desvantagem após o primeiro. Se você falhar na jogada, você perde o controle do personagem pela noite. Você acorda na manhã seguinte sem ideia de quais atos atrozes você cometeu.

Manco [Física] (4 Pontos)

Uma de suas pernas é deficiente ou talvez quase inútil, por um problema de nascimento, ferimento ou uma doença degenerativa. Seu Anel de Água é considerado 1 para fins de determinar ações de movimento, e qualquer Teste de Atributo Agilidade ou Testes de Perícias baseadas em Agilidade que requeiram qualquer tipo de atividade dos seus membros inferiores sofrem uma penalidade de +10 ao NA.

Membro Amputado [Física] (6 Pontos)

Você não possui um dos membros, seja por um catastrófico ferimento ou um infeliz defeito de nascença. Você sofre uma penalidade +10 a todo NA envolvendo o uso do membro ausente. Por exemplo, usar uma arma de duas mãos com apenas um braço geraria +10 a todos os NA, mas um teste de Perícia Esportes(Corrida) não.

Mente Fraca [Mental] (3 Pontos)

Você tem dificuldade em se concentrar, mesmo quando foca sua atenção em um oponente. Sempre que tiver que fazer um Teste Resistido usando Vontade, seu oponente tem um bônus de +2k0.

Momoku [Espiritual] (8 Pontos)

Há um desequilíbrio espiritual fundamental presente em sua alma que ninguém pode explicar ou retificar, mas que tem um impacto dramático em seu lugar no universo, e harmonia é um estado quase desconhecido para você. Você possui Pontos de Vazio, mas não pode gastá-los exceto em Técnicas de Escola que especificamente requeiram Pontos de Vazio. Os usos básicos de Pontos de Vazio listados no Livro da Terra não estão disponíveis para você.

Noivado Amargurado [Social] (2 Pontos)

Você foi prometido a outra pessoa, ou talvez já seja casado, e nenhum de vocês está totalmente feliz com a situação. Seu cônjuge detesta você, mas pode ao menos ter o decoro de administrar com sucesso suas propriedades... Na maioria dos casos. Porém seu desgosto mútuo, pode resultar em diversas dificuldades em simples tarefas domésticas ou

burocráticas. Esta Desvantagem vale 3 pontos para personagens Imperiais.

Nome Gaijin [Social] (1 Ponto)

Seja pela sua linhagem ou pelo fascínio dos seus pais por outra cultura, você possui um nome que claramente não é de origem rokugani. Embora não haja perda de honra por tal coisa, como resultado as pessoas o tratam de forma questionável. Seus dados só podem explodir uma vez em uma Teste de Perícia Social (isto é, cada dado tem um resultado máximo possível de 20). Esta Desvantagem vale 2 pontos para personagens do Unicórnio.

Obcecado [Mental] (2 Pontos)

Você é possuído por algum objetivo, e sacrificará quase tudo para realizá-lo, até sua honra. Família, amigos, posses materiais e até mesmo o Bushidô não significam nada comparados ao potencial de atingir este objetivo, seja ele qual for.

Obrigação [Social] (3/6 Pontos)

Há alguém com quem você está em dívida ou para quem você precisa cumprir algum dever relevante. A natureza desta dívida pode variar consideravelmente, mas quando chegar a hora, nada mais importa. Você deve honrá-la, mesmo que isto leve à sua ruína. O primeiro nível desta Desvantagem é uma questão relativamente menor que mal requer sua total atenção. O segundo nível representa uma grande e significativa obrigação que potencialmente pode danificar a posição de sua família se você não dedicar tempo e recursos consideráveis para cumpri-la.

Obtuso [Mental] (3 Pontos)

O gosto pelas coisas finas simplesmente não entra em sua cabeça. Poesia, arte, música... Tudo isso parece insignificante para você. O custo em Pontos de Experiência para aumentar qualquer Alta Perícia exceto Investigação e Medicina é dobrado. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens do Caranguejo ou bushis.

Ovelha Negra [Social] (3 Pontos)

Por qualquer razão, sua família é completamente contra você e suas ações. Você não foi expulso e se tornou ronin, mas não é mais bem-vindo à sua própria casa. Você só mantém as relações próprias com qualquer membro de sua família via Vantagem Aliados, e se você integra uma Escola de sua família, você não pode avançar no Nível de Escola sem realizar grandes esforços para encontrar um professor disposto.

Pequeno [Física] (3 Pontos)

Você é notavelmente menor que o habitante mediano do Império Esmeralda. Como resultado, seu Anel de Água é considerado um nível inferior para determinar a distância de suas Ações de Movimento, e você sofre uma penalidade de -1k0 em toda Avaliação de Dano para ataques corporais. Você não pode possuir a Vantagem Grande.

Polêmico [Mental] (3 Pontos)

Sua forte vontade e rígida visão de mundo insistem não apenas em fazê-lo desenvolver uma opinião em tudo, mas também compartilhá-la em toda oportunidade. Durante qualquer debate ou disputa, ou até mesmo discussão casual, você se sente compelido a se intrometer e tentar persuadir as pessoas a verem a questão pelo seu ponto de vista. Em qualquer situação tensa, você deve passar em um Teste de Atributo Vontade para evitar tomar partido, seja para resolver um conflito fisicamente ou simplesmente interagir com um argumento. O NA para esta jogada pode variar bastante, e deve ser determinado pelo Mestre (normalmente algo entre 5 e 25). Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens Imperiais ou cortesãos.

Refém [Social] (3 Pontos)

Na resolução de uma disputa entre Clãs, não é incomum que reféns sejam trocados como "visitantes" de um Clã ao outro por um período específico de tempo. Isto garante que o tratado em questão não seja quebrado. Embora você seja tratado respeitosamente e como um hóspede nas terras de outro Clã, você não tem permissão de deixar suas terras sem escolta e, caso a guerra surja entre seu Clã e o de seu anfitrião, sua vida pode ser tirada.

Saúde Precária [Físico] (4 Pontos)

Você sofre de uma crônica condição clínica que constantemente te deixa muito fraco e suscetível a doenças. Seu Anel de Terra é considerado um nível a menos para definir Níveis de Ferimento e para resistir a doenças.

Segredo Sombrio [Social] (4 Pontos)

Você possui algum segredo horrível que pode levar não apenas à sua ruína, mas talvez à de outros em sua família também. Pode ser algo terrível que descobriu sobre sua família que só você sabe (talvez um venerado ancestral secretamente era um tolo desonrado), ou algo que você fez pessoalmente (você pode ser membro dos Kolats ou Gozoku). Se seu segredo for exposto, você pode ser ordenado a cometer seppuku ou possivelmente até mesmo ser executado. Esta Desvantagem vale 5 pontos para personagens ninjas.

Toque do Vazio [Espiritual] (3 Pontos)

Você foi tocado pela essência do Vazio, e isto danificou sua mente eternamente. Sempre que recorrer ao Vazio, o efeito é poderoso, mas pode arrasá-lo. Ao gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma jogada, você ganha um bônus de +2k1 ao invés de +1k1. Toda vez que gastar um Ponto de Vazio, porém, você deve ser bem sucedido em um Teste de Atributo Vontade (NA 30) ou ficar Atordoado por uma Rodada. Esta Desvantagem vale 4 pontos para personagens da Fênix.

Visão Ruim [Física] (3 Pontos)

Sua visão é excepcionalmente ruim, seja por resultado de uma condição médica ou até mesmo um olho a menos. Você sofre uma penalidade de 1k1 em jogadas de ataques à distância e para quaisquer jogadas baseadas em Percepção.

Magia e Feitiços

Embora o termo feitiços seja geralmente usado para descrever as habilidades de shugenjas em termos de jogo e dentro do mundo de Rokugan, na verdade ele é incorreto. As invocações usadas pelos shugenjas para realizar efeitos incríveis são preces ritualizadas que invocam os kamis de maneira cuidadosamente pesquisada e específica. Pelos kamis não terem vontade própria como a humanidade entende, eles tendem a responder geralmente da mesma maneira toda vez que uma prece específica é invocada, daí os efeitos relativamente estáticos dos feitiços descritos nesta seção.

Testes de Conjuração e Número Alvo de Feitiços

Como descrito no Livro da Terra, o Teste de Conjuração é uma jogada única usada por shugenjas para rogar aos kamis e conjurar um feitiço. Ao conjurar um feitiço, um shugenja rola um número de dados igual ao seu nível no Anel relevante mais seu Nível de Escola de Shugenja, e mantém um número de dados igual ao seu Anel. Este resultado é comparado ao NA do feitiço, que é igual a 5 mais (5 x do Nível de Domínio do feitiço).

> Exemplo: *O personagem de Lucas, Isawa Buntaro, está conjurando Chamas do Âmago, um feitiço de Nível de Domínio 2. Buntaro é um Shugenja Isawa de Nível 1, e tem Fogo 3. Ele rola 4k3 (4 = Fogo 3 + Nível de Escola 1, mantendo Fogo) contra NA 15 (5 + ND 2x5). Ele rola 2, 4, 7 e 8, mantendo 4, 7 e 8 para um total de 19. O feitiço foi invocado com sucesso.*

Um shugenja pode conjurar um número finito de feitiços por dia. Um personagem shugenja tem feitiços por dia igual ao seu Anel no elemento em questão. Por exemplo, um shugenja com Fogo 3 pode conjurar até 3 feitiços de Fogo por dia. Entretanto todo shugenja tem feitiços extras iguais ao seu Anel de Vazio, e eles podem ser usados para conjurar feitiços adicionais de qualquer elemento à sua escolha. Se o shugenja descrito acima tem Fogo 3 e Vazio 2, por exemplo, ele pode teoricamente conjurar até 5 feitiços de Fogo em um dia se também usar seus feitiços de bônus para conjurar feitiços de Fogo adicionais.

Um shugenja que falhe em uma Teste de Conjuração ainda é considerado como tendo usado o feitiço, subtraindo-o de sua quantidade de feitiços diários, pois os kamis se enfurecem por sua falha. Porém, um shugenja que passe no Teste de Conjuração, mas seja interrompido antes do feitiço ser completado (vide a seguir), não gasta o feitiço.

Ações e Tempo de Conjurações

Um feitiço necessita de um número de Ações Complexas igual ao seu Nível de Domínio para ser invocado. As primeiras delas são gastas quando o invocador obtém sucesso em um Teste de Magia contra o NA normal, que é igual a 5 mais o Nível de Domínio do feitiço x 5. A cada rodada seguinte, o shugenja deve gastar uma Ação Complexa para continuar o feitiço. Por exemplo, um feitiço de Nível de Domínio 3 necessitaria de três Ações Complexas para ser completado. Um shugenja conjurando tal feitiço faria sua Teste de Magia na primeira rodada, gastando outra Ação Complexa na segunda rodada para manter o processo de invocação, e completaria o feitiço na terceira rodada com uma terceira e última Ação Complexa. Um feitiço ocorre imediatamente após o término da última Ação Complexa necessária para invocá-lo, a menos que especificado o contrário na descrição do feitiço.

Um personagem pode reduzir o número de Ações Complexas necessárias para conjurar um feitiço em uma Ação Complexa para cada Incremento feito especificamente para este propósito na Teste de Magia. Porém, isto não pode reduzir o tempo de invocação para menos do que uma Ação Complexa.

Personagens que tentem completar um feitiço podem ser interrompidos se sofrerem dano ou forem significativamente distraídos durante o processo de invocação. Um shugenja que seja interrompido deve passar em um Teste de Atributo Vontade (NA 10) para superar a distração. Se o shugenja sofrer dano, o NA do Teste de Vontade é igual a 5 mais a quantidade de dano sofrida. Um feitiço que seja interrompido desta maneira não pode ser completado, mas o shugenja não gastou o feitiço.

Como Feitiços São Invocados?

Feitiços rokuganis são na verdade preces e invocações aos kamis, falados na língua mística que os kamis entendem. Todo shugenja estuda esta língua como parte de seu aprendizado. Essas preces são complexas, e muitos shugenjas devem lê-las em pergaminhos para invocá-las adequadamente. É por isto que shugenjas normalmente devem ter o pergaminho do feitiço em mãos para invocá-lo. Porém um shugenja talentoso, pode memorizar os encantamentos gastando um número de Pontos de Experiência igual ao Nível de Domínio do feitiço. Isto permite que o feitiço seja invocado sem um pergaminho.

Visto que os kamis precisarem ouvir as preces, feitiços são normalmente falados em voz alta. Porém é possível ocultar um feitiço, sussurrando as preces sob a respiração. Vide a Perícia Furtividade anteriormente neste capítulo para maiores detalhes.

Afinidades e Deficiências

Praticamente todas as Escolas de shugenjas têm uma Afinidade com um Elemento e uma Deficiência em outro. Na maioria das vezes, Afinidades e Deficiências são elementos opostos (Ar e Terra se opõem, como Fogo e Água; Vazio não tem elemento oposto). Isto representa tanto os ensinos ritualizados dos Clãs Maiores e a natureza naturalmente oposta dos elementos. Um shugenja com uma Afinidade por um elemento pode invocar feitiços deste elemento como se seu Nível de Escola de Shugenja fosse um nível maior. Inversamente, shugenjas Deficientes em um elemento invocam feitiços deste elemento como se seu Nível de Escola de Shugenja fosse menor em um. Se isto reduzir o Nível de Escola efetivo a zero, ele não pode invocar feitiços deste elemento.

Exemplo: *O personagem de Carla, Soshi Toshiken, é um Shugenja Soshi com uma Afinidade em Ar e Anel de Ar 3. Em circunstâncias normais, Carla rolaria 4k3 para Toshiken invocar um feitiço de Ar. Porém, pela Afinidade em Ar, o Nível de Escola de Toshiken é efetivamente 2, significando que o Teste de Carla é de 5k3 para feitiços de Ar.*

Exemplo: *O personagem de Daniel, Kitsu Hatsuo, é um Shugenja Kitsu de Nível 2 com Deficiência em Fogo e Anel de Fogo 2. Em circunstâncias normais, Daniel rolaria 4k2 para Hatsuo invocar um feitiço de Fogo. Porém, pela Deficiência em feitiços de Fogo, o Nível de Escola efetivo de Hatsuo é 1, significando que Daniel rola apenas 3k2 ao invocar feitiços de Fogo.*

Descrições de Feitiços

As descrições de cada feitiço contém as seguintes informações:

- **Anel/Domínio:** Indica o Anel e o Nível de Domínio do feitiço. O Anel determina o tipo de feitiço gasto ao invocá-lo, e o nível de Domínio determina a dificuldade do Teste de Conjuração necessário para invocar o feitiço. Um shugenja não pode invocar feitiços com um nível de Domínio maior que o seu Nível de Escola. Quaisquer palavras-chave que um feitiço possa ter estão listadas entre parênteses após seu Anel/Domínio. Muitos efeitos mecânicos, especialmente Técnicas de Escolas de shugenjas, envolvem palavras-chave de feitiços.
- **Alcance:** Indica a distância máxima possível para o efeito do feitiço. O termo Pessoal indica que o feitiço se origina do invocador e afeta apenas a área descrita na descrição Área de Efeito.
- **Área de Efeito:** Descreve a área que o efeito cobre, ou o alvo do feitiço (se ele atinge especificamente alguma coisa). O termo O Invocador indica que o efeito é limitado ao invocador.
- **Duração:** Descreve quanto tempo dura o feitiço, seja em rodadas ou outro intervalo de tempo específico. *Instantâneo* indica que o feitiço ocorre em um instante, sem duração além do efeito imediato. *Concentração* indica que o efeito dura enquanto o invocador focar sua atenção nele.
- **Incrementos:** Todo feitiço lista meios pelos quais o efeito pode ser aumentado com um Incremento bem sucedido. Eles são melhorias, e requerem um só Incremento exceto se especificado o contrário. Por exemplo, o termo "Alcance (+3m)" indica que cada Incremento declarado para ampliação do alcance do feitiço o progride em três metros.

Feitiços Universais

Os feitiços a seguir são as lições mais básicas e essenciais ensinadas a jovens alunos aspirando aprender os segredos dos kamis. Todo shugenja em Rokugan sabe esses feitiços, e praticamente todos os outros feitiços existentes são versões modificadas e mais poderosas de um ou mais desses feitiços.

Comunicar

- **Anel/Domínio:** Todos 1
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Vide descrição

Este feitiço pode ser invocado por qualquer elemento exceto Vazio. Ele permite que o invocador fale com um dos kamis elementais locais, fazendo-lhes algumas perguntas, que eles responderão honestamente com o melhor de suas capacidades. Normalmente este feitiço invocará o espírito mais ativo e enérgico do elemento escolhido na área de efeito; se todos os espíritos locais estiverem quietos, o Mestre pode pedir que o invocador faça 1 ou 2 Incrementos para "acordar" um espírito local o bastante para responder as perguntas.

Um espírito atingido por Comunicar responderá duas perguntas. O invocador pode fazer Incrementos para fazer mais perguntas (uma por Incremento). O invocador também pode fazer Incrementos para clareza, para respostas mais precisas e informativas (kamis são notórios por sua incapacidade de compreender completamente o comportamento humano, e fazer perguntas sem Incrementos para clareza pode resultar em respostas confusas, enigmáticas ou incompletas). Espíritos não se esquecem de nada, logo teoricamente um shugenja pode perguntar sobre qualquer coisa ocorrida há décadas; porém, eles também não veem o tempo da mesma maneira que os mortais, logo tentar perguntar sobre algo do passado distante requer Incrementos para deixar os desejos do invocador claros ao espírito. A natureza da informação que os espíritos podem passar varia pelo elemento:

- Espíritos do Ar tendem a ser brincalhões e facilmente distraídos, passando informações na forma de emoções ou enigmas e piadas. Já que estão mais interessados nas emoções do que nos fatos, e gostam de brincar com os que falam com eles, comunicar-se com um espírito do Ar pode por vezes ser bem frustrante.
- Espíritos da Terra são diretos e concretos, por vezes rudes, mas também não têm interesse no comportamento dos mortais, têm péssimo entendimento da emoção humana, e tendem a se concentrarem em detalhes obscuros como a cor de um pedaço de roupa ou o peso de um cavalo.
- Espíritos do Fogo são irritáveis e temperamentais, e normalmente se irritam ao serem invocados a menos que sejam agradados com uma oferenda de algo para queimar. Por outro lado, se um shugenja puder aplacá-los eles tendem a ser os mais claros e de informações mais precisas.
- Espíritos da Água comunicam seu conhecimento através de imagens sem som. Isto pode ser muito prestativo para um shugenja que tenta ver um incidente passado, mas já que os espíritos não transmitem cheiros, sons ou emoções, a informação que fornecem pode ser incompleta ou confusa

Invocar

- **Anel/Domínio:** Todos 1
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** 30 dm³ do material invocado
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Alcance (+3 m), quantidade (+30 dm³), composição do material (1-4 Incrementos, como descrito)

Este feitiço pode ser invocado para qualquer um dos quatro elementos padrão. Ele permite que o invocador invoque uma modesta quantidade (30 dm³) do elemento escolhido. A matéria invocada aparece (normalmente em uma forma vagamente esférica) em qualquer espaço aberto dentro do alcance do feitiço. Isto não coloca o material invocado dentro de outro objeto físico ou criatura viva. O elemento invocado se comportará da maneira normal e mundana – terra cai no chão, água molha qualquer coisa em que caia, ar some e fogo se extingue a menos que algo esteja presente para queimar. Em geral é impossível usar este feitiço efetivamente em combate, embora shugenjas astutos possam achar usos modestos em combate, como usar Invocar (Fogo) para atear fogo em um oponente coberto de óleo de cozinha. Mais comumente, o valor do feitiço está em funções simples, como invocar Água em um deserto, ou invocar Fogo para acender uma fogueira sem pederneiras.

Incrementos podem ser usados neste feitiço para invocar um tipo mais específico do elemento apropriado, como madeira ou ferro com Terra, ou chá com Água. O Mestre pode escolher quantos Incrementos (geralmente de 1 a 4) isto requer. Porém, esses Incrementos não podem ser usados para criar materiais raros ou preciosos (como ouro) ou substâncias espiritualmente poderosas (como jade ou cristal).

Sentir

- **Anel/Domínio:** Todos 1
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 15 m em volta do invocador
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+3 m)

Este feitiço pode ser invocado com qualquer um dos quatro elementos padrões. Ele permite que o invocador sinta a presença, quantidade e localização aproximada de espíritos elementais (não os espíritos malignos conhecidos como kansen) deste elemento no alcance do feitiço. Normalmente ele é aplicado ao se procurar por espíritos com os quais usar Comunicar (vide acima), mas também pode ser útil como rude dis-

Concentração

Muitos feitiços descritos nesta seção têm uma Duração de "Concentração". Isto significa que os efeitos do feitiço podem ser mantidos enquanto o shugenja continuar a focar suas energias sobre ele. Concentrar-se requer o gasto de uma Ação Simples a cada Rodada. Se um shugenja for incapaz de usar uma Ação Simples para manter o feitiço, seus efeitos terminam imediatamente. Qualquer shugenja que sofra mais Ferimentos do que seu Anel de Terra enquanto mantém a Concentração deve fazer imediatamente um Teste de Vontade (NA 20 + 5 por Nível de Domínio do feitiço). Um shugenja que se distraia de qualquer outra maneira (como por um chacoalhar ou ruído alto) deve fazer um Teste de Vontade de NA 15. Falha em qualquer um dos casos indica que ele perdeu a concentração e os efeitos do feitiço se encerram imediatamente.

Banir e Importunar os Espíritos

Shugenjas poderosos têm a habilidade de dispersar ou "banir" os kamis elementais de uma área, substituindo-os por novos espíritos que não têm conhecimento prévio do que houve na área. Isto é feito frequentemente para impedir que outros shugenjas descubram suas atividades com um feitiço Comunicar.

Para banir os espíritos de uma área, um shugenja deve invocar Sentir com três Incrementos (para identificar todos os espíritos da área) e então invocar Comunicar com cinco Incrementos (para persuadir os espíritos a irem embora). Isto deve ser feito separadamente para cada Elemento, é claro.

Todos os feitiços rokugani, do mais simples ao mais poderoso, são na verdade preces aos espíritos, pedindo que produzam um efeito para o shugenja. Isto significa que um shugenja especialmente dedicado pode, em teoria, invocar quase qualquer feitiço (ele tendo ou não o pergaminho) simplesmente pedindo aos espíritos com suficiente devoção e piedade. Este processo é chamado de "importunar" os espíritos e usa a Perícia Feitiçaria.

Para importunar um feitiço, um shugenja deve invocar Comunicar e gastar um tempo considerável em conversa com os kamis: cinco minutos para cada Nível de Domínio do feitiço desejado. Ao final deste tempo, o invocador deve testar Feitiçaria (Importunar) / (Anel do Elemento apropriado), com um NA 15 + 5 por Nível de Domínio do feitiço. Em um sucesso, os espíritos lhe concederão a capacidade de tentar invocar o feitiço, uma vez, dentro da próxima hora, com um NA 15 mais o Nível de Domínio do feitiço x 5. O shugenja não pode importunar por um feitiço de Nível de Domínio maior do que o que ele normalmente poderia invocar.

positivo de localização. Por exemplo, um invocador perdido na mata pode invocar Sentir (Água) na esperança de localizar uma fonte de água potável. .

Água: Nível de Domínio 1

Bo de Água

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Criação)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m (vide descrição)
- **Área de Efeito:** Uma arma criada
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)

Você invoca um bastão de pura água, tão rígido quanto um verdadeiro, apesar de sua natureza fluida. A forma padrão da arma é um bo, mas um Incremento pode mudar sua forma para qualquer outro bastão à sua escolha. A arma tem ND 1k2. Se você não possui a Perícia Bastões, você pode usar seu Nível de Escola em seu lugar. Se você possui a Perícia Bastões, usar a arma lhe concede um Incremento Livre que só pode ser usado na Manobra Derrubar. Esta arma desaparece se você a soltar. Ao invés de invocar o bo para si, você pode fazê-lo aparecer nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para os propósitos do feitiço, mas não ganha quaisquer bônus de Incrementos Livres.

Caminho à Paz Interior

- **Anel/Domínio:** Água 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Nenhum

Os kamis da água podem influenciar o fluxo de água pelo corpo, acelerando drasticamente o processo de cura natural. Você pode usar este feitiço para curar Ferimentos que outro indivíduo sofreu. Este feitiço restaura um número de Ferimentos do alvo igual à quantidade pela qual o Teste de Conjuração excedeu o NA do feitiço.

Clareza de Propósito

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Batalha)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 3 m ao redor do invocador
- **Duração:** 2 rodadas
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Duração (+1 rodada por dois Incrementos)

Uma das várias forças da água é sua velocidade. Todo aliado na área de efeito deste feitiço ganha um bônus de +5 em seus Níveis de Iniciativa pela duração do feitiço.

Energias Complacentes

- **Anel/Domínio:**Água 1
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Especial (vide descrição)

As energias fluem entre os seres vivos como a água pela terra. Você pode transferir um efeito de feitiço existente de você para um alvo voluntário deste feitiço. Com três Incrementos, você pode transferir um efeito de feitiço de um alvo voluntário para outro involuntário. Você não pode transferir feitiços entre alvos involuntários.

Espírito da Água

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Batalha)
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Especial (aumentar para Ação Complexa adicional por 5 Incrementos)

O espírito da água é fluido e rápido. O alvo ganha uma Ação Simples adicional durante o Estágio de Reação da Rodada em que este feitiço é invocado. Esta Ação não pode ser usada para fazer um ataque.

Força Fluente

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Defesa)
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

A energia flui pelo universo como a água flui pelo corpo mortal. Você pode mandar sua energia para outra pessoa, enfraquecendo-se, mas fortalecendo-a no processo. Você pode reduzir qualquer um de seus Atributos Físicos em uma quantidade no máximo igual ao seu Nível de Escola. O alvo deste feitiço aumenta o mesmo Atributo Físico pela mesma quantidade. Se seu Atributo for reduzido a 0 como resultado deste feitiço, você imediatamente cai inconsciente e a duração do feitiço é reduzida para 1 rodada. Nenhum Atributo pode ser aumentado além do dobro de seu nível normal por este feitiço.

A Onda Crescente

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Viagem)
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 1 rodada
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Você pode aumentar temporariamente a velocidade do seu alvo. Este feitiço permite que o alvo faça uma Ação de Movimento Livre até o máximo de seu Anel de Água x 3 m (ao invés do normal 1,5 m). Sem Incrementos para Duração, este benefício deve ser usado no próximo turno do alvo ou é perdido.

Reflexões de Pan Ku

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Adivinhação)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um objeto
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Nenhum

Adivinhar as capacidades de um objeto está entre as lições mais simples que os alunos da água aprendem no templo. Se este feitiço é invocado com sucesso em um objeto, você automaticamente descobre todos os poderes e habilidades que o objeto possui. Isto normalmente é usado para identificar quaisquer qualidades sobrenaturais que um item possua, como uma nemuranai ou uma arma amaldiçoada, mas também pode identificar o feitiço contido no pergaminho de um shugenja. Este feitiço não permitirá que um shugenja leia um pergaminho se ele estiver escrito em uma cifra que ele não entenda, mas ele pode ao menos identificar o feitiço em questão. Este feitiço também concederá ao invocador conhecimento da origem do item em linhas muito gerais, como onde ele foi forjado, o Clã do indivíduo que o carregou por mais tempo, ou algo similar a critério do Mestre.

Reversão de Fortunas

- **Anel/Domínio:** Água 1
- **Alcance:** 1,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Versatilidade é o domínio da água, e os que carregam suas bênçãos colhem as recompensas. Pela duração deste feitiço, o alvo pode refazer imediatamente uma jogada por rodada. Isto deve ser feito imediatamente após a primeira jogada ser completada, e o alvo pode manter qualquer um dos resultados.

Velocidade da Cachoeira

- **Anel/Domínio:** Água 1 (Viagem)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo ou criatura alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+10 minutos), Alcance (pode aumentar para 3 m por dois Incrementos)

Aqueles preenchidos com a essência da água têm seu movimento muito maior do que antes. O alvo deste feitiço pode se mover a uma distância total por rodada igual à sua Água x 6 m mais uma quantidade igual ao dobro do seu Anel de Água. Este feitiço não concede movimento adicional ao alvo, simplesmente aumenta a quantia máxima de movimento que ele pode percorrer durante uma Rodada pela duração do feitiço.

Água, Nível de Domínio 2

Dádiva de Inari

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Criação)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Alimento criado
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Especial (comida suficiente para outra pessoa por Incremento)

Inari é a Fortuna do Arroz, e uma das mais amadas entidades divinas do Império. Este feitiço invoca a bênção de Inari, e cria comida e bebida nutritiva ao seu comando. Este feitiço gera comida e bebida suficientes para sustentar um número de indivíduos igual ao seu Nível de Escola +1 por um dia. Sem Incrementos, a comida é insípida mas nutritiva, como arroz sem sabor e água, mas com Incrementos, você pode aumentar a qualidade da comida para frutos do mar e chá a critério do Mestre. O NA para invocar este feitiço é dobrado quando estiver Terras Sombrias.

Laço que Ata

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Adivinhação)
- **Alcance:** 15 km
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Alcance (+3 km)

Até mesmo o mais leve toque cria uma conexão, e através dos espíritos da água esta conexão pode ser explorada. Este feitiço permite buscar os espíritos da Água em um simples objeto específico. Você deve estar familiarizado com o objeto em questão, tendo gasto muito tempo perto dele ou o manuseado pessoalmente. Se o objeto está dentro do alcance deste feitiço, você saberá a direção e a distância relativa até sua atual posição.

Manto dos Miya

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada)

Você se envolve no abraço protetor das ondas. Seu NA de Armadura é aumentado por uma quantidade igual ao seu Anel de Água mais seu Nível de Escola pela duração deste feitiço.

Poça Reflexiva

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Adivinhação)
- **Alcance:** 15 km
- **Área de Efeito:** Corpo de água/localização do alvo
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alcance (+15 km)

O inescrutável conhecimento da água é uma grande dádiva aos que sabem os meios pelos quais ele pode ser invocado. Você você deve encarar um corpo de água, que pode ser do tamanho de uma poça, e através dele ver um local familiar em que você esteve, embora você só possa ver o que está ocorrendo lá, não ouvir. Para um local ser familiar a você, você deve ter passado muito tempo lá (sua casa, dojô, templo predileto, etc.), ou ter passado no mínimo dez minutos em meditação no local. Qualquer corpo de água pode ser usado para este feitiço, mas como as imagens serão apenas visuais, as imagens serão mais claras em corpos maiores.

Resistir às Ondas

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Batalha)
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Alcance (+3 m por 3 Incrementos)

Um samurai que possua a velocidade e força do poderoso rio é de fato um oponente perigoso. O alvo deste feitiço ganha uma

Ação Simples durante o Estágio de Reação da atual Rodada de Combate. Esta ação só pode ser usada para fazer um ataque. Se o alvo for incapaz de fazer um ataque como Ação Simples, este feitiço lhe concede uma Ação Complexa em vez disso. Este feitiço não pode conceder a um shugenja a capacidade de invocar um segundo feitiço na mesma Rodada.

Sabedoria e Clareza

- **Anel/Domínio:** Água 2
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+30 minutos), Alvos (pode afetar outra pessoa com 2 Incrementos)

Ao pedir por clareza ao kami da Água, um shugenja pode aumentar drasticamente sua capacidade de perceber o mundo a sua volta. Pela duração deste feitiço, sua velocidade de leitura dobra, e você se lembrará perfeitamente de tudo que leu enquanto estava sobre a influência deste feitiço. Entretanto este feitiço não aumenta sua compreensão, então qualquer idioma ou cifra que você não conheça será completamente indecifrável.

Vapores Rejuvenescedores

- **Anel/Domínio:** Água 2
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alvos (uma pessoa adicional por 2 Incrementos)

A água lava tudo que é impuro, renovando e revigorando tudo o que toca. O alvo deste feitiço é instantaneamente renovado como se tivesse dormido por uma noite inteira. Ele não restaura Pontos de Vazio, mas pode eliminar fadiga e exaustão. Quando usado no próprio shugenja, este feitiço restaura os feitiços gastos associados com o Anel de Vazio (que podem ser usados para quaisquer elementos), mas não os feitiços gastos associados a outros Anéis. Habilidades que os personagens podem usar em um número limitado de vezes por dia não são renovadas pelo feitiço. Nenhum indivíduo pode se beneficiar de Vapores Rejuvenescedores mais de uma vez em um período de 24 horas.

Velocidade das Ondas

- **Anel/Domínio:** Água 2 (Viagem)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O invocador
- **Duração:** 2 Rodadas
- **Incrementos:** Nenhum

A velocidade do rio pode ser usufruída por shugenjas sábios. Considere seu Anel de Água 2 níveis a mais para fins de determinar o seu movimento máximo como parte de qualquer Ação de Movimento feita durante a rodada atual e a rodada seguinte.

Água, Nível de Domínio 3

Águas Silenciosas

- **Anel/Domínio:** Água 3 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O invocador
- **Duração:** Variável
- **Incrementos:** Nenhum

A memória do oceano é infinita, e seu vasto poder pode esperar por um longo tempo. Ao completar a invocação deste feitiço, você pode invocar imediatamente um segundo feitiço de qualquer elemento. Este segundo feitiço deve ser um feitiço que você possa invocar normalmente, e deve ser de Nível de Domínio 3 ou menos. Se o segundo Teste de Conjuração tiver sucesso, o segundo feitiço é guardado dentro de você, não se ativará até que um efeito físico ocorra, que você especifica na hora da invocação. O gatilho do feitiço pode ser você dizer uma certa palavra, sacar uma espada ou cair em batalha, por exemplo. Qualquer que seja o gatilho, quando ocorrer, o segundo feitiço ocorre imediatamente como se você tivesse acabado de invocá-lo. Um personagem nunca pode se beneficiar de múltiplos usos de Águas Silenciosas de uma vez. Se um segundo uso do feitiço for invocado no mesmo indivíduo, o feitiço atualmente "guardado" é desfeito e substituído pelo novo.

Ataque do Tsunami

- **Anel/Domínio:** Água 3 (Batalha)
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um cone a partir do invocador de 3m de largura na extremidade
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Alcance (+1,5 m), Especial (+5 no NA do Teste de Terra por Incremento)

A água está em todo lugar, e obedece aos comandos de seus shugenjas prediletos. Você invoca uma esmagadora onda de água que varre tudo em seu caminho. A onda causa 3k3 Ferimentos em tudo na área afetada, e todo oponente na área de efeito deve fazer um Teste de Terra (NA 15) ou sofre os efeitos de Derrubar. Obviamente, tudo na área de efeito fica encharcado.

Bênção do Kami da Água

- **Anel/Domínio:** Água 3
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Especial (seu Anel de Água é considerado um nível maior por dois Incrementos)

Ao invocar a clareza da água, você pode receber imensa percepção do mundo ao seu redor. O alvo deste feitiço recebe um bônus para todos os seus testes baseados em Percepção, sejam Testes de Atributo, Perícias ou qualquer outra, consistindo em dados rolados iguais ao seu Anel de Água.

Caminhando Sobre as Ondas

- **Anel/Domínio:** Água 3 (Viagem)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 10 minutos

- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alvos (+1 indivíduo por Incremento)

Os kamis da Água fazem boiar aqueles que os favorecem e lhes dão passagem. O alvo deste feitiço pode se mover pela superfície da água como se ela fosse chão sólido (Terreno Básico). Se a superfície da água estiver perturbada, como por uma tempestade, ou ondas grandes, ou qualquer outro evento similar, ela funciona como Terreno Difícil.

Próximo ao Gelo

- **Anel/Domínio:** Água 3
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (estendido a 1,5 m com 2 Incrementos)

À medida que a água fica dura e resistente com a chegada do inverno, assim também a água faz com que a forma humana se torne mais firme e durável. O alvo deste feitiço tem todas as Penalidades de Ferimento anuladas pela duração do feitiço. Quaisquer penalidades posteriores ocorrem plenamente, usando a diferença entre a penalidade anulada e a nova penalidade como a penalidade efetiva. Ferimentos não são curados por este efeito, apenas param de penalizar os que sofrem deles.

Regenerar o Ferimento

- **Anel/Domínio:** Água 3
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Especial (sua Água é aumentada por 1 para propósitos de cura, por Incremento)

Água flui em tudo, e escorre. Ao escorrer, ela leva tudo que é indesejável. A dor e o sofrimento causados por ferimentos podem ser retirados de um indivíduo, e lançados no oceano infinito onde são eternamente perdidas. O alvo deste feitiço recupera um número de Ferimentos igual ao seu Anel de Água mais seu Nível de Escola a cada rodada em que este feitiço atua. Você deve tocar o alvo quando o feitiço é invocado, mas depois disto ele pode ser mantido sem contato físico.

Visões do Futuro

- **Anel/Domínio:** Água 3 (Adivinhação)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Nenhum

Embora não tão confiáveis quanto o dom natural (e extremamente raro) da previsão ou os (igualmente raros) feitiços de Vazio que permitem a adivinhação, este feitiço ainda permite poderosas visões do futuro. Ele foi desenvolvido pela família Tonbo do Clã Libélula, e raramente é visto fora de seu meio. O feitiço requer o uso de uma grande poça de água no qual se deve olhar. Ao completar este feitiço, você entra em um breve transe, e vê imagens de coisas que ainda não ocorreram. Essas imagens raramente são diretas, e tendem a ser simbólicas (violência é descrita como uma cena de batalha, por exemplo), mas os eventos previstos raramente são precisos, e ocorrerão a menos que sejam impedidos por intervenção direta. Apenas o shugenja invocador deste feitiço pode ver os eventos descritos na visão. Muitos shugenjas creem que o uso deste feitiço é um meio de distorcer a ordem natural, e menosprezam o feitiço e quem faz uso dele.

Água, Nível de Domínio 4

Caminho Não Trilhado

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 dia
- **Incrementos:** Especial (ganhe um feitiço de bônus por cinco Incrementos)

Nenhum elemento pode superar a versatilidade e adaptabilidade da Água. Antes de invocar este feitiço, você deve escolher um Anel no qual você será temporariamente enfraquecido, e outro no qual você será temporariamente fortalecido. Ao concluir com sucesso este feitiço, você pode transferir um número de feitiços não utilizados do Anel enfraquecido para o Anel fortalecido. Este feitiço dura exatamente um dia, e então os efeitos se perdem.

Coração do Dragão da Água

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Número de indivíduos igual ao Nível de Escola do invocador (pode incluí-lo)
- **Duração:** 1 rodada por Nível de Escola
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Especial (+1k0 curado por dois Incrementos)

O Dragão da Água é uma entidade benevolente, e suas bênçãos são poderosas. Sempre que o alvo deste feitiço sofrer dano durante seu efeito, ele recupera instantaneamente 1k1 Ferimentos.

Domínio de Suitengu

- **Anel/Domínio:** Água 4 (Adivinhação)
- **Alcance:** 150 km
- **Área de Efeito:** Dois corpos de água
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Alcance (+15 km)

A Fortuna do Mar é uma entidade furiosa, mas que ainda abençoa os que a servem bem. Este feitiço, criado pelo Clã Louva-a-deus, permite que você entre em um corpo de água, que deve ter ao menos 30 cm de largura e 2 cm de profundidade, e enxergue qualquer outro corpo de água em qualquer lugar do Império, contanto que esteja dentro do alcance do feitiço. Ele pode estar em qualquer ponto da costa, ou um lago, rio, riacho ou até mesmo uma poça, mas você deve saber a localização do corpo de água que está mirando. Você pode ver tudo ao redor do corpo de água como se estivesse submerso nele. Você não pode ouvir o que está ocorrendo, apenas ver.

Golpe das Águas Fluentes

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 1 rodada
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

A água flui por todos os obstáculos, e assim também podem fazer aqueles imbuídos de sua energia. O alvo deste feitiço pode ignorar bônus do NA de Armadura de seus oponentes conferidos por armaduras, efeitos de feitiços de Nível de Domínio 3 ou menos, e outros efeitos mecânicos não oriundos de Técnicas. Contra criaturas inumanas que não usam armadura, este feitiço permite que o alvo trate seu NA de Armadura como 5 níveis menor. Este feitiço não anula a Redução concedida pela armadura, nem ignora o aumento do NA de Armadura como resultado de um indivíduo adotar as Posturas Defesa ou Defesa Total.

Ir e Vir da Batalha

- **Anel/Domínio:** Água 4 (Batalha)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Todo aliado selecionado dentro de um raio de 15 m do invocador
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada por dois Incrementos)

Mobilidade é a maior das forças da Água. Em uma luta ou batalha, mobilidade é vital para sobrevivência. Este feitiço aumenta o movimento de todo aliado no alcance. Você pode escolher excluir aliados específicos de seus efeitos se quiser. Todos os afetados pelo feitiço podem se mover uma distância igual ao seu Anel de Água x 3 m como Ação Livre (isto normalmente seria uma Ação Simples).

Símbolo de Água

- **Anel/Domínio:** Água 4 (Proteção)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Especial
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Nenhum

Sacerdotes dos kamis são capazes de inscrever poderosas proteções que invocam o poder dos elementos contra todos os que tentam transpô-las. Um símbolo de água pode ser inscrito em um objeto sólido, mais comumente uma porta, janela, portal ou qualquer outra passagem. Qualquer um que tente passar por ela ou de algum outro modo atravessar a área é afetado pela proteção e deve passar em um Teste Resistido usando seu Fogo contra a Água do invocador. Os que falharem são afetados por um avassalador terror, e devem imediatamente jogar contra um efeito de Medo 7. Você só pode ter um Símbolo de Água existente por vez, e feitiços de Símbolos de elementos diferentes nunca podem afetar a mesma área. Este feitiço pode ser anulado por outra invocação de Símbolo de Água de qualquer shugenja, ou destruindo a superfície onde o símbolo foi gravado.

Água, Nível de Domínio 5

Abraço de Suitengu

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Trovão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** Variável
- **Incrementos:** Nenhum

A Fortuna do Mar é irascível, e precisa de pouca provocação de seus leais seguidores para destruir outra pessoa. Ao invocar a fúria dos kamis da Água, você pode encher os pulmões do alvo com água do mar, incapacitando-o e potencialmente matando-o. Se o feitiço for invocado com sucesso, o alvo não pode fazer ações além de tentar resistir ao feitiço. Para todos os efeitos, o Nível de Ferimentos do alvo é reduzido a Abatido em termos de sua capacidade para fazer ações. A cada rodada ele deve fazer um Teste de Vigor (NA 15) para resistir. Se o alvo tiver um total de três sucessos, ele passa uma rodada adicional vomitando a água do mar, e então fica totalmente recuperado. Porém, se o alvo sofrer duas falhas consecutivas, ele cai inconsciente e morrerá em um minuto a menos que alguma forma de intervenção mágica ou médica seja feita.

Embora meios de combater o afogamento não sejam bem conhecidos em Rokugan, é possível salvar um indivíduo incapacitado por este feitiço fazendo um Teste bem sucedida de Medicina / Inteligência contra NA 50.

Mãos das Marés

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Batalha, Viagem)
- **Alcance:** Raio de 30 m ao redor do invocador
- **Área de Efeito:** Máximo de alvos igual ao Anel de Água do invocador
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Area Área (+3 m), Alvos (+1 por 2 Incrementos)

A troca de energia pela Água é uma questão simples que pode levar à troca de carne também. Dentro do alcance deste feitiço, você pode escolher um número de alvos voluntários até o máximo de seu Anel de Água. Você pode mudar esses alvos de posição como achar melhor, trocando um pelo outro. Ao fim do feitiço, deve haver uma pessoa em cada posição que era ocupada quando o feitiço começou, mas quem está localizado onde pode variar dependendo do número de pessoas afetadas.

O Último Elo

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Adivinhação)
- **Alcance:** Especial
- **Área de Efeito:** Um objeto ou indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

Os maiores laços nunca podem ser rompidos. Este feitiço permite detectar a localização de um objeto ou indivíduo bem conhecido para você, onde quer que ele esteja. O objeto deve ser algo com que você tenha passado uma grande quantia de tempo, ou manuseado frequentemente no passado. Se o alvo do feitiço é um indivíduo, ele deve ser alguém bem conhecido por você, como um membro direto de sua família ou um amigo próximo. Você sabe a localização aproximada deles instantaneamente em qualquer lugar do Império. Não é uma localização exata, mas o suficiente para reduzir drásticamente a busca (por exemplo, "a cidade de Ryoko Owari Toshi" ou "a região norte da Shinomen Mori"). Se o alvo está fora do Império de Rokugan, o feitiço falha automaticamente.

Ondas Sempre Mudam

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1 hora)

O comando cabal da Água permite que carne flua como líquido. Este feitiço lhe permite alterar fisicamente o seu corpo mortal, mudando sua forma para se igualar à de qualquer outra criatura natural (vide o *Livro do Vazio* para uma lista das criaturas naturais mais comuns de Rokugan). Enquanto estiver nesta forma, você mantém seus Atributos Mentais. Para Atributos Físicos, você mantém o que for maior, os seus ou do animal em que você se transformou. Outras habilidades naturais também são obtidas, incluindo armas naturais e habilidades sensoriais. Algumas seitas tradicionalistas de shugenjas tratam este feitiço como impuro.

Poder do Oceano

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Defesa)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Um número de dias igual ao seu Nível de Escola
- **Incrementos:** Duração (+1 dia por três Incrementos)

Talvez o maior dom que a Água possa conceder, requer um poderoso shugenja para transmitir isso a outras pessoas. Este feitiço é um complexo ritual que requer uma hora para ser invocado, e só pode ser invocado em um alvo voluntário. Pela duração do feitiço, o alvo não necessita de comida, bebida ou sono. Um número de vezes ao longo da duração igual ao seu Nível de Escola, o alvo pode repor seus Pontos de Vazio como uma Ação Simples; isto é equivalente a recuperar Pontos de Vazio através de uma noite completa de sono. O alvo também recupera um número de Ferimentos por hora igual ao dobro do seu Anel de Água. Se o alvo do feitiço for um shugenja, ele recupera todos os feitiços no nascer do sol, independente se ele descansou ou não.

Após o feitiço terminar, o alvo cai em um estágio de completa exaustão. Isto acontece por exatamente metade da duração do efeito do feitiço. Durante este tempo, o alvo não pode fazer qualquer ação física significativa, e só pode se mover quase se arrastando. Viagem é completamente impossível.

Água, Nível de Domínio 6

Erga-se, Água

- **Anel/Domínio:** Água 6
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um espírito invocado
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Nenhum

O mar por si só tomará forma para defendê-lo. A forma cabal do feitiço Invocar, este feitiço invoca um imenso kami de pura água para servi-lo. Ele toma uma forma vagamente humana, de quase três metros de altura, com um contorno que constantemente se mexe e muda devido à sua constituição fluida. O kami pode se mover até 4,5 m x sua Água por rodada, e encharca o chão em um raio de 6 m ao redor dele, fazendo com que todo o terreno na área seja ao menos Terreno Moderado (a menos que já seja terreno difícil). A manifestação do Kami é "tratada como se tivesse todos os Atributos Físicos iguais ao seu Anel de Água, e ataca com Nível de Perícia Jiujutsu igual à metade do seu Anel de Água. O Dano desses ataques possui ND igual ao seu Anel de Água. Para fins de dano sofrido, considere que o espírito tem Ferimentos como se fosse um humano com Terra igual ao seu Anel de Água, mas não sofre penalidades de Ferimentos. Ele é Invulnerável (vide as regras para criaturas no *Livro do Vazio* para detalhes desta habilidade). Se for reduzido a zero Ferimentos, ele é desconjurado.

Paz dos Kamis

- **Anel/Domínio:** Água 6
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

A benevolência definitiva do Dragão da Água é imensurável. O alvo é instantaneamente curado de todas as doenças, seus sistemas purificados de todo e qualquer veneno, e todos os Ferimentos completamente curados.

Suave Claridade da Água

- **Anel/Domínio:** Água 6 (Adivinhação)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Corpo de água alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Nenhum

A maior forma de augúrio é a que fala diretamente e permite que outros a testemunhem. Ao focar sua energia em um corpo inerte de água, você pode invocar poderosas visões do futuro baseado em suas perguntas. Você pode fazer apenas uma pergunta, e a água revelará a resposta. A resposta toma a forma de três imagens separadas, que podem estar conectadas de várias maneiras, incluindo eventos ocorridos no passado, ou talvez três facetas de um só evento. Diferente de outras formas de augúrio, outras pessoas podem testemunhar essas visões também.

Ar, Nível de Domínio 1

Buscar a Verdade

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** Pessoal / Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo tocado (pode ser o invocador)
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Você clama ao vento para afetar a mente de seu alvo, dando-lhe clareza. Este feitiço pode cancelar penalidades mentais ou sociais sofridas como resultado de um efeito mecânico, incluindo Técnicas, Níveis de Ferimentos ou outros feitiços. O NA do Teste de Conjuração deste feitiço é aumentado por uma quantidade igual ao Nível da Técnica, Nível de Ferimento ou Nível de Domínio do feitiço usado para criar a penalidade. Desvantagens permanentemente possuídas por um indivíduo não podem ser afetadas pelo uso deste feitiço.

Caminho da Ilusão

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Ilusão)
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Uma duplicata ilusória do invocador
- **Duração:** Concentração + 5 minutos
- **Incrementos:** Duplicata (+1 duplicata por 2 Incrementos), Alcance (+1,5 m), Especial, (vide descrição)

Você pode suplicar os caprichosos espíritos do vento para criar uma perfeita duplicata sua a uma curta distância. A ilusão reflete exatamente sua aparência no momento em que o feitiço é invocado, incluindo roupa e qualquer equipamento. A ilusão pode aparecer em qualquer lugar dentro do alcance do feitiço, e realizará quaisquer ações que você realize enquanto durar seu efeito (se você se sentar, sua duplicata se sentará também, mesmo que não haja no que ela se sentar). Assim que você deixar o alcance normal do feitiço, a duplicata desaparece. Se você fizer dois Incrementos no Teste de Conjuração, você pode deixar a área de efeito e a ilusão permanece na posição em que estava quando você saiu contanto que continue a se concentrar em manter o feitiço.

Legado de Kaze-no-Kami

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Criação)
- **Alcance:** Nível de Escola x 15 km
- **Área de Efeito:** Um indivíduo conhecido ao alcance
- **Duração:** Especial
- **Incrementos:** Área (+1 indivíduo), Alcance (+15 km)

Você é capaz de clamar aos espíritos do vento para tomar a forma de um pássaro e levar uma mensagem para você. O pássaro criado pelo feitiço parece perfeitamente normal em todos os aspectos, mas se sofrer qualquer dano ele se dissipa imediatamente no vento, encerrando o feitiço. Ao criar o pássaro, você pode falar com ele, dando-lhe uma mensagem falada de até um minuto de duração. O pássaro então voará para levar a mensagem à pessoa especificada quando o feitiço é invocado. O pássaro voará até ela, entregará a mensagem via um sussurro (pode ser ouvido por outras pessoas, mas não facilmente), e então desaparecerá. Se o pássaro for incapaz de chegar ao indivíduo, mas ele estiver dentro do alcance (dentro de um prédio sem janelas, por exemplo), ele continuará do lado de fora esperando por até uma semana antes de desaparecer. Se a pessoa especificada pelo feitiço não estiver no alcance, o pássaro voará em uma direção aleatória e desaparecerá quando estiver fora da sua linha de visão.

Manto da Noite

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Ilusão)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um objeto
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1 hora)

Você pode invocar os kamis para envolver um objeto, escondendo-o da visão dos seres mortais. Você pode afetar qualquer objeto inanimado menor que você. Este objeto se torna invisível a olho nu. Tentativas de percebê-lo magicamente terão sucesso automático se o Nível de Domínio do feitiço usado for maior que o deste feitiço. Feitiços de Nível de Domínio igual requerem um Teste Resistido de Ar para detectar o objeto escondido. O objeto ainda está fisicamente presente e pode ser tocado, cheirado ou sentido com qualquer outro sentido normal além da visão.

Pedaço de Memória

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Criação, Ilusão)
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Um pequeno objeto ilusório (30 cm³ ou menor)
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Área (+30 dm³ no tamanho do objeto ilusório), Duração (+1 hora)

Você pode criar uma ilusão impecável de um objeto. O item parece real em todo sentido até o feitiço expirar, momento no qual ele desaparece. Se você está tentando criar um objeto específico e familiar,como a katana de outro samurai, você deve declarar um Incremento, ee este indivíduo pode fazer um Teste Resistido usando sua Percepção contra o total de seu Teste de Conjuração para detectar a fraude. Imagens criadas pelo feitiço são completamente estáticas, e se postas em uma situação onde devam se mover (como boiar

na água), desaparecem instantaneamente. Uma imagem de uma katana pode ser criada em uma estante, por exemplo, mas não em um obi de um samurai, pois ela não seria capaz de se mover com o samurai. Objetos criados com este feitiço não têm substância física real, e não possuem peso ou causam dano.

Pela Luz da Lua

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 6 m ao redor do invocador
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio), Duração (+1 minuto)

Você pede aos kamis para revelarem o que está escondido. Todo objeto oculto na área de efeito aparece como contornos iluminados para você. Qualquer ocultação não mágica é revelada, incluindo compartimentos secretos, fundos falsos, armas escondidas, etc. Só você pode ver a presença desses objetos.

Tempestade de Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Trovão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Cone de 22 m de comprimento e 4,5 m no final
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de largura ao cone), Dano (+1k0), Alcance (+1,5 m de extensão ao cone), Especial (+5 NA de Ar contra Derrubar por Incremento)

Você invoca um poderoso vento emanando de sua posição que derruba a tudo em seu caminho, jogando todos no chão. TTodos os alvos na área de efeito sofrem 1k1 Ferimentos e devem fazer um Teste Resistido usando a Terra deles contra o seu Ar. Todo alvo que falhar sofre os efeitos de Derrubar.

Toque da Natureza

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura
- **Duração:** Especial
- **Incrementos:** Alcance (+3 m)

Você é capaz de usar os espíritos do vento para falar com um animal e garantir que ele entenda o que está dizendo. O feitiço só funciona em animais, e não funcionará com criaturas das Terras Sombrias ou de outros reinos. Ele não garante que o animal o veja positivamente ou que cumprirá as exigências feitas a ele, mas a criatura entenderá qualquer coisa que disser a ela (dentro de sua capacidade, naturalmente — relações políticas não terão significado para um cavalo, não importa quantas vezes você explique a eles). Este feitiço dura enquanto você mantiver sua total e exclusiva atenção no animal e continuar falando com ele.

Vento Abençoado

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 3 m ao redor do invocador
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Especial (você pode afetar outra pessoa com este feitiço com 3 Incrementos)

Você invoca uma aura rodopiante de ventos para protegê-lo de ataques à distância. Os ventos fortes defletem flechas e outros projéteis. Enquanto mantém sua concentração, este feitiço soma +15 ao seu NA de Armadura contra todo ataque à distância não mágico.

Yari de Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 1 (Criação, Trovão)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m (vide descrição)
- **Área de Efeito:** Uma arma criada
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)

Você invoca uma arma giratória de puro ar, apenas visível como uma nebulosa silhueta. A arma padrão é uma yari, mas um Incremento pode ser feito para formar qualquer outra lança à sua escolha. A arma tem ND 1k1. Se você não possui a Perícia Lanças, você pode usar seu Nível de Escola em seu lugar. Se você possuir a Perícia Lanças, usar a arma concede um Incremento Livre que só pode ser usado nas Manobras Finta ou Dano Extra. Esta arma desaparece caso você a solte. Ao invés de invocar a yari para você, você pode fazer com que ela apareça nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para todos os propósitos do feitiço, mas não ganha o bônus de Incremento Livre.

Ar, Nível de Domínio 2

Clamar pelo Vento

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Viagem)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alcance (+1,5 m)

Os ventos podem sustentar e flutuar, carregando até mesmo o mais pesado fardo nos céus por curtos períodos. Os alvos deste feitiço ganham uma forma limitada de voo, permitindo-lhes se moverem no ar livremente. O alvo do feitiço pode fazer Ações de Movimento Livres, mas não Ações de Movimento Simples, e nunca pode se mover mais do que 3 m por rodada. Ventos intensos podem interferir com este movimento ou impedi-lo totalmente. Ao fim da duração do feitiço, o alvo paira tranquilamente no chão, não importa a altura em que esteja.

Névoas de Ilusão

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Criação, Ilusão)
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Raio de 3 m
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Duração (+1 minuto), Alcance (+1,5 m)

Com maior fluência com os kamis vem a habilidade de criar imagens cada vez mais convincentes com a matéria fornecida pelo próprio vento. Você pode criar ilusões de qualquer objeto,

indivíduo ou imagem que puder imaginar. Essas imagens são estáticas, e devem se limitar à área de efeito do feitiço, mas podem ser tão simples ou complexas quanto desejar. Essas ilusões são apenas visuais, sem componentes auditivos, odores, etc.

Proposta do Lobo

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Área (pode afetar outra pessoa com 2 Incrementos), Duração (+5 minutos), Especial (+1 Nível de Honra por 2 Incrementos)

Este feitiço, criado para facilitar relações iniciais entre grupos, é facilmente deturpado para propósitos nefastos. Ele clama aos kamis para criarem uma sutil aura de sugestão em torno do invocador, não para disfarçá-lo, mas para fazer com que os outros o percebam um pouco mais benevolente do que ele de fato é. Pela duração deste feitiço, seu Nível de Honra é considerado três níveis maior para efeito de qualquer Teste de Conhecimento: Bushidô feita para determinar seu Nível de Honra.

Segredos ao Vento

- **Anel/Domínio:** Ar 2
- **Alcance:** 16 km
- **Área de Efeito:** Raio de 6 m
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio), Alcance (+8 km)

Os kamis podem carregar sussurros pelo Império, se convencidos de forma apropriada a fazê-lo. Este feitiço requer que você realize um ritual de preparação para ser invocado efetivamente. O ritual requer dez minutos de meditação ininterrupta na área destinada como área de efeito do feitiço. A qualquer momento dentro das próximas 48 horas após este ritual, você pode invocar este feitiço e ouvir qualquer coisa dita na área preparada. Se sua concentração for interrompida, o efeito se encerra e não pode ser renovado sem outro ritual de preparação. Apenas uma área por vez pode ser preparada através deste ritual.

Sussurro dos Kamis

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Ilusão)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Raio de 6 m
- **Duração:** 1 rodada
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio), Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Os kamis do vento podem carregar sussurros por grandes distâncias e podem até mesmo criá-los se suplicar de forma correta. Você pode pedir aos kamis para criarem um som falso, seja uma voz ou um som natural como o grunhido de um animal ou água corrente, por exemplo. O som não pode ser mais alto do que uma voz falando normalmente, e não pode personificar a voz de uma pessoa específica. Se usado para criar o som de uma voz, o feitiço é limitado a vinte palavras.

Toque de Benten

- **Anel/Domínio:** Ar 2
- **Alcance:** Pessoal / Toque
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Alcance (pode aumentar para 1,5 m com um Incremento)

Ao clamar pelos kamis do ar para sussurrar sugestões a outras pessoas, você pode fazê-los perceber o alvo deste feitiço de forma mais agradável do que fariam sem ele. O alvo deste feitiço ganha um bônus de +1k1 mais seu Anel de Ar no total de todos os Testes de Perícias Sociais feitos pela duração do feitiço.

Vento Sussurrante

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Adivinhação)
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Alcance (+1,5 m)**

Os kamis do ar veem pouca diferença entre fala e pensamento, e podem perceber ambos com relativa facilidade. Ao comparar os dois, os kamis podem determinar se o que está sendo falado é verdade ou mentira. Infelizmente, eles têm notórios desvios de atenção, e assim só podem avaliar conversas extremamente recentes. Ao invocar este feitiço, você pode determinar se a última coisa que o alvo disse é verdade ou mentira. Porém os kamis não têm conceito de opinião pessoal, e se o alvo realmente acredita que o que disse é verdade, os kamis acreditarão também.

Visão Oculta

- **Anel/Domínio:** Ar 2 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Area:** Pessoal
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Área de Efeito (outra pessoa na linha de visão pode ser afetada por este feitiço fazendo três Incrementos), Duração (+5 minutos)

Kamis do ar são maliciosos e caprichosos, e gostam de qualquer coisa que entendam como uma piada. Você pode chamá-los para criarem uma ilusão sutil, alterando seu semblante para se parecer com uma pessoa diferente. Este feitiço não permite que personifique indivíduos específicos, ou pessoas radicalmente diferentes de você. Você se parece com uma pessoa de mesma idade, físico, raça e gênero. As diferenças são sutis, o bastante para que você possa ser confundido com seu próprio irmão ou primo.

Ar, Nível de Domínio 3

Coração de seu Inimigo

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Ilusão)
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Os kamis podem enxergar o coração dos mortais, e podem usar esta informação a pedido do shugenja. Você manifesta o kami como uma ilusão da coisa que seu alvo mais teme no mundo. Pode ser um indivíduo (o homem que matou seu pai), um objeto (uma lâmina amaldiçoada que trouxe ruína à sua família), ou até mesmo uma visão de qualquer tipo (uma imagem de um inimigo matando sua família). Isto efetivamente gera Medo 4 que o alvo deve superar (vide o *Livro da Terra* para regras a respeito de Medo). Apenas o alvo pode ver a ilusão específica; outros veem apenas um contorno nebuloso que parece um pequeno nevoeiro.

Essência do Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada)

O ar pode ser fundido com a essência de um mortal, o que lhe concede grandes habilidades, embora com grande risco ao invocador. Você combina o vento consigo mesmo e se torna insubstancial. Você não pode interagir com quaisquer objetos físicos enquanto insubstancial, embora continue sobre o solo, e você pode atravessar objetos sólidos 30 cm por rodada. Seu Anel de Água é considerado metade (arredondado para baixo) enquanto está insubstancial, e você não pode invocar qualquer outro feitiço até retornar à solidez.

Golpear a Tempestade

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O invocador
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada)

Os ventos mais poderosos podem desviar não só flechas, mas aço também. Você invoca uma rajada de ventos que o cercam em um incessante casulo de ar giratório. Seu NA de Proteção é aumentado em +20 contra ataques corporais e à distância. Porém a força dos ventos ao seu redor o impede de ouvir o que outros falem com você.

Invocar os Vendavais

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Defesa)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

Ventos fortes podem ser comandados a circundar um alvo designado, prevenindo que ataques à distância sejam feitos em qualquer direção. Este feitiço afeta uma área de 9 m ao redor do alvo em todas as direções. Todos na área afetada ganham um bônus de +15 ao seu NA de Armadura contra ataques à distância. Porém, todos na área sofrem uma penalidade de -3k3 em toda jogada de ataque à distância.

Invocar Névoa

- **Anel/Domínio:** Ar 3
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Raio de 15 m
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Duração (+1 minuto), Alcance (+1,5 m)

Os kamis podem receber o pedido de enevoarem uma área como fazem na costa, criando um espesso e obscuro nevoeiro. Na área afetada pelo seu feitiço, a visibilidade é reduzida a mero 1,5 m. Tecidos e outros materiais absorventes dentro da área do feitiço ficam molhados ou pelo menos úmidos se ficarem lá por muito tempo. Pequenas fontes de chama aber-

ta, como velas, podem ser apagadas também, a critério do Mestre. A espessura do nevoeiro é extremamente danosa para papel de arroz.

Máscara de Vento

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Área (pode afetar outra pessoa com dois Incrementos), Duração (+10 minutos)

Um shugenja talentoso pode pedir aos kamis para criar ilusões incrivelmente elaboradas para esconder a identidade e aparência de uma pessoa. Você pode usar este feitiço para adotar a aparência de qualquer criatura humanoide de aproximadamente mesmo tamanho que o seu, no máximo 30 cm mais alta ou mais baixa que você. Você pode usar este feitiço para assumir a forma de um kenku, por exemplo, pois eles são quase do mesmo tamanho que humanos. Porém um goblin ou um ogro seria impossível, pois eles são muito baixos e altos, respectivamente.

O Olho Não Verá

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal ou Toque
- **Área de Efeito:** O Invocador ou indivíduo alvo
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Nenhum

Você clama aos kamis para criar uma área de distração ao redor de você desviando toda a atenção e suas ações. Os kamis sussurram nos ouvidos daqueles a 6 m de você (ou o alvo do feitiço, caso você tenha invocado-o em outra pessoa), fazendo-os convenientemente se distraírem de sua presença. Você não está invisível, mas aqueles a 6 m de você não o verão enquanto não fizer nenhum ruído alto ou de qualquer outro modo chamar a atenção para si. Porém os que estiverem além dessa distância não são distraídos, e o verão perfeitamente independente de sua ação ou inação.

Ar, Nível de Domínio 4

Chamar o Espírito

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Alcance:** Especial
- **Área de Efeito:** Espírito alvo
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Basicamente uma poderosa e específica forma do feitiço Invocar, Chamar o Espírito permite que um shugenja invoque um espírito em particular, independente do seu reino, para ter uma conversa. Você pode usar este feitiço para invocar qualquer espírito de qualquer um dos reinos espirituais, embora habitantes de reinos que não sejam espíritos (como Fortunas) sejam imunes. Se você sabe algo específico sobre o espírito, seja por já tê-lo visto antes ou por íntimo conhecimento de suas ações (por exemplo: "o espírito que matou meu pai"), você pode invocar este espírito em particular. A natureza do feitiço impede-o de atacá-lo diretamente a princípio, mas ele não será necessariamente amigável. O feitiço pode invocar criaturas extremamente perigosas, como onis, e deve ser usado com cautela.

Conhecer a Mente

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Embora os segredos cabais da mente humana sejam ocultos até mesmo aos ventos, kamis do ar podem pegar os pensamentos mais imediatos das mentes alheias e sussurrá-los àqueles que têm o seu favor. Pela duração deste feitiço, você essencialmente ouve os pensamentos superficiais do alvo do feitiço. Você só ouve coisas que ele esteja pensando ativamente. Por exemplo, se você perguntou o nome da filha do alvo, este nome apareceria na sua mente mesmo que ele não tivesse intenção de falá-lo em voz alta. Um Teste Resistido usando sua Percepção contra a Astúcia do alvo também o permitirá avaliar seu real estado emocional, independente de como ele pareça fisicamente.

Dom do Vento

- **Anel/Domínio:** Ar 4 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

O dom cabal dos espíritos do vento é se tornar como o próprio vento: invisível. Os kamis do vento o cercam e o deixam completamente invisível. Nenhuma visão não mágica pode detectar sua presença. Você ainda pode ser tocado, ouvido e farejado, mas a menos que ataque outra pessoa, você continua invisível pela duração do feitiço. Os kamis consideram atacar alguém algo que estraga a piada, e imediatamente encerram o efeito do feitiço se você o fizer.

Falso Reino

- **Anel/Domínio:** Ar 4 (Batalha, Ilusão)
- **Alcance:** 75 m
- **Área de Efeito:** Raio de 30 m
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio), Duração (+10 minutos)

Os maiores mestres do vento podem criar ilusões de tamanha beleza e clareza que os afetados por ela podem realmente acreditar que estão em outro lugar. Você pode alterar completamente a aparência do terreno dentro da área de efeito deste feitiço. Você pode fazer um miserável pântano parecer, soar e cheirar como um belo jardim ou vice-versa. Embora essas ilusões possam ser extremamente complexas e completamente convincentes aos outros sentidos, elas ainda não possuem matéria e não podem ser tocadas.

Netsuke de Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um objeto segurado em mãos
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+10 minutos)

Embora exijam grande clamor, os kamis ar estão dispostos a fundirem-se em uma forma sólida, por um curto período de tempo se forem bastante afeiçoados ao sacerdote que o pede. Você pode criar um pequeno objeto do próprio ar, algo que pode ser empunhado em uma ou duas mãos e que não pese mais de 10 kg no máximo. Esta criação é uma ilusão, mas ela pode ser usada de maneira funcional, incluindo causar danos se for uma arma. O objeto desaparece completamente no final da duração da magia.

Símbolo de Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 4 (Proteção)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Especial
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Nenhum

Sacerdotes dos kamis são capazes de inscrever poderosas proteções que invocam o poder dos elementos contra todos que tentam passar por eles. Um Símbolo de Ar deve ser inscrito em um objeto sólido, normalmente uma porta, janela, portal ou outra passagem. Qualquer um que tente passar por ali ou de algum outro modo atravessar a área protegida pelo Símbolo é afetado pela proteção. TTais pessoas devem passar em um Teste Resistido usando sua Terra contra o Ar do invocador. Os que falharem são afetados por uma poderosa sonolência, e devem fazer um Teste de Conjuração contra o total do Teste de Magia usado para criar a proteção ou caem em um sono profundo por uma hora. Os afetados pelo feitiço não podem ser acordados por meios normais, mas acordarão instantaneamente se sujeitos a qualquer ataque ou outra forma de perigo, pois os kamis não gostam de tais truques sem graça. Você só pode ter um Símbolo de Ar existente por vez, e feitiços de Símbolos de elementos diferentes nunca podem afetar a mesma área. Este feitiço pode ser anulado por outra invocação de Símbolo de Ar de qualquer shugenja, ou destruindo a superfície onde o Símbolo foi gravado.

Ar, Nível de Domínio 5

Ecos na Brisa

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Nenhum

Nenhum destino está além do alcance do vento. Com uma simples prece aos kamis, você pode enviar suas palavras por todo o Império, sussurrando no ouvido de alguém a quem precise enviar uma mensagem. A pessoa deve ser alguém que você conheça, e o feitiço estabelecerá um elo entre os dois enquanto se concentrar. Você pode se comunicar com outra pessoa embora só um ouça a voz do outro como sussurros. Ambos participantes ficam instantaneamente conscientes de que a conexão foi formada, e qualquer um pode encerrá-la a qualquer momento.

Facas do Assassino

- **Anel/Domínio:** Ar 5 (Trovão)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Corredor de ar de 3 m
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Dano (+1k0 por três Incrementos)

O vento pode ser mortal para aqueles despreparados para sua fúria. Você invoca poderosos ventos que rasgam qualquer coisa em seu caminho. Ao seu comando, os kamis criam um corredor de ar repleto de um vento que corta tudo em seu caminho com ND igual ao seu Anel de Ar +2k0 (por exemplo: um shugenja com Ar 4 causaria 6k4 de dano com este feitiço). Papel e tecido leve são destruídos instantaneamente, embora tecidos mais pesados possam ser apenas danificados. Qualquer um atingido por esses ventos deve passar em um Teste de Anel de Terra (NA 20) ou ser Derrubado.

Legião da Lua

- **Anel/Domínio:** Ar 5 (Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Raio de 3 m ao redor do invocador
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Duração (+1 minuto)

A Lua pode revelar o que está escondido, mas também ocultar aqueles que recebem suas bênçãos. Você pode invocar as maiores bênçãos da Lua e envolver um grande grupo de pessoas nela, obscurecendo-as completamente da visão. Todo indivíduo que você escolher dentro da área de efeito do feitiço é deixado invisível a todo sentido comum pela duração do feitiço. Aqueles dentro da área que você escolher excluir não são afetados. Qualquer um afetado pelo feitiço que realize qualquer ação que interaja fisicamente com um indivíduo não afetado é imediatamente excluído do efeito do feitiço

Nublar a Mente

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Especial (+1 dia de efeito)

Este feitiço extremamente invasivo é considerado blasfemo por shugenjas mais honrados, e muitas ordens respeitáveis de shugenjas consideram seu uso razão para excomunhão se não execução direta. Este feitiço clama aos kamis do ar para atordoar e desmaiar o alvo, invadindo sua mente e influenciando a capacidade de se lembrarem o que aconteceu exatamente com eles durante certo período de tempo. Quando este feitiço é invocado em um alvo, você deve ganhar em um Teste Resistido usando seu Ar contra a Terra do Alvo. Se tiver sucesso, as memórias do alvo são rompidas, e ele esquece o que houve com ele ao longo da última sema-

na (cinco dias). Esta informação é completamente perdida para o alvo. Além disso, o feitiço o deixa extremamente suscetível a sugestões, e você pode lhe dizer o que houve com ele ao longo do tempo ausente. Isto permite que shugenjas inescrupulosos explorem os outros e essencialmente lhes deem falsas memórias, embora certos indivíduos sejam altamente resistentes a este tipo de manipulação. É possível determinar que um indivíduo foi alvo deste feitiço pelo uso do feitiço Comunicar, mas requer que os kamis sejam especificamente perguntados sobre qualquer tipo de manipulação.

Recuar a Sombra

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Raio de 9 m
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Alcance (+3 m)

Assim como os kamis podem criar ilusões, eles podem repeli-las. Na área afetada por este feitiço, quaisquer ilusões criadas por feitiços de Nível de Domínio 4 ou menor são automaticamente desfeitas. Feitiços de Nível de Domínio 5 ou 6 requerem um Teste Resistido de Ar entre você e o shugenja que criou os feitiços; se você tiver sucesso, essas ilusões são anuladas também. Efeitos mágicos contínuos que não sejam ilusões também podem ser anulados por este feitiço, mas requerem um Teste Resistido de Anel entre você e o criador, usando o seu Ar contra o Anel apropriado..

Ar, Nível de Domínio 6

Erga-se, Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 6
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um espírito invocado
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Nenhum

O vento em si toma forma para defendê-lo. A versão final do feitiço Invocar, este feitiço invoca um imenso kami de puro ar para servi-lo. Ele assume uma forma vagamente humana, de aproximadamente três metros de altura, com um indistinto contorno visível apenas pelos pequenos detritos presos em seu corpo. O kami pode se mover até 3 m x seu Ar por rodada, e gera poderosos ventos em um raio de 6 m ao seu redor que atrapalham o movimento, impedindo qualquer um de fazer Ações Simples de Movimento dentro de sua área de efeito. A manifestação do kami é tratada como se todos os seus Atributos Físicos fossem iguais ao seu Anel de Ar, e ataca com um Nível de Perícia Jiujutsu igual à metade de seu Anel de Ar. O dano desses ataques têm ND igual ao seu Anel de Ar (por exemplo, um espírito invocado por um shugenja com Ar 6 causaria 6k6 de dano com seus ataques). Para fins de dano sofrido, considere que o espírito tem Ferimentos como se fosse um humano com Terra igual ao seu Anel de Ar, mas não sofre penalidades de Ferimentos. Ele é invulnerável (vide regras para criaturas no *Livro do Vazio* para detalhes desta habilidade). Se for reduzido a zero Ferimentos, ele é desconjurado.

A Falsa Legião

- **Anel/Domínio:** Ar 6 (Batalha, Ilusão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 30 ao redor do invocador
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Área (+1,5 m), Especial (+5 figuras ilusórias por Incremento)

O maior dom ilusório do vento é o da legião. Dentro da área de efeito deste feitiço, você pode criar várias figuras ilusórias até um máximo igual ao seu Anel de Ar x 10. Essas figuras podem ser tão detalhadas ou tão vagas quanto preferir (como "bushi da Garça" ou "infantaria pesada da quarta legião Daidoji"), embora você precise estar familiarizado com sua aparência para o feitiço funcionar (você não pode, por exemplo, replicar o mon de uma família que você nunca viu). As figuras são totalmente móveis e farão quaisquer ações que você desejar, contanto que não deixem a área de efeito do feitiço. Elas podem ser vistas, ouvidas ou até mesmo cheiradas, mas como muitas ilusões, elas não podem interagir fisicamente com objetos ou indivíduos de maneira nenhuma.

Fúria de Kaze-no-Kami (Furacão)

- **Anel/Domínio:** Ar 6 (Trovão)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 1,5 km de raio, centrado no invocador
- **Duração:** Concentração (Especial)
- **Incrementos:** Especial

A fúria dos kamis do ar, e da Fortuna do Vento, é de fato terrível de se ver. Ao invocar este feitiço, você libera a força total de um furacão sobre seus inimigos. Quando o feitiço faz efeito, você fica no olho de uma tempestade, uma zona com raio de seis metros ao seu redor, e na qual nenhum efeito negativo do feitiço é sofrido. Fora do olho, porém, os efeitos brutais da tempestade destroem tudo pelo caminho. Objetos que pesem menos do que 200 kg são erguidos do chão pelo vento e lançados na tempestade. Indivíduos na área devem se segurar em algo imóvel ou serão lançados no vento para a morte certa. Todos na região afetada que não tenham abrigo seguro sofrem 1k1 Ferimentos por minuto dos ventos e pequenos destroços. Há uma chance em dez a cada minuto de um indivíduo exposto sofrer 5k5 Ferimentos por ser atingido por um objeto no vento. Este feitiço dura no máximo por uma hora, embora possa durar menos se você for interrompido enquanto mantém o feitiço.

Este feitiço não pode ser invocado em uma determinada área mais do que uma vez por mês, pois exaure completamente os favores dos kamis do ar para realizá-lo.

Fogo, Nível de Domínio 1

Aço Afiado

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Criação)

- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma arma laminada
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Espíritos do fogo podem fundir o metal com a sua fúria, transformando um gume afiado em um supremamente perfeito. Este feitiço aumenta o dano de armas laminadas de aço, como espadas, facas, naginatas, etc. Aço Afiado não pode afetar armas que não tenham lâminas de metal, nemuranais ou que já tenham sido afetadas por efeitos mágicos. O ND da arma é aumentado em 1k1 pela duração do feitiço.

Beijo Ardente do Aço

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Batalha)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma arma corporal nas mãos do invocador
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Duração (+2 minutos)

Este feitiço abraça a arma com fogo, tornando-a maior e mais efetiva. Quando o feitiço é invocado, uma labareda se estende de suas mãos e engole a arma (se você soltar ou perder a arma, o efeito do feitiço termina). Esta arma ganha um bônus +1k1 em jogadas de ataques corporais. O bônus é +2k2 ao fazer ataques contra oponentes montados ou oponentes de tamanho maior que o humano.

Chamas da Pureza

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Defesa)
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1k0 por dois Incrementos)

Este feitiço, uma das poucas preces diretamente protetoras envolvendo kamis do Fogo, pede aos kamis para protegerem uma pessoa, envolvendo o alvo em uma mortalha de chamas brilhantes. Nem o alvo nem nada que ele carregue sofre dano pelo feitiço, mas qualquer pessoa que entrar em contato com ele ou atacá-lo sofre 2k2 Ferimentos. Qualquer pessoa que o alvo atacar corporalmente com um ataque desarmado ou carregando uma arma quando o feitiço foi invocado sofre 2k2 de Ferimentos adicionais. Porém, qualquer coisa que o alvo solte não pode ser recuperada sem sujeitá-la ao dano do feitiço. Armas à distância como flechas ultrapassam esta barreira de fogo, causando Ferimentos normalmente.

Armas à distância como flechas ultrapassam esta barreira de fogo, causando Ferimentos normalmente.

Chamas Invejosas

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantaneous
- **Incrementos:** None

O poder mais básico do fogo é a destruição, e espíritos invocados do Fogo podem facilmente ser liberados sobre seus inimigos. Este feitiço invoca um simples kami do Fogo, que se lança em direção ao alvo, acertando-o contanto que ele esteja no alcance. O feitiço causa 2k2 Ferimentos. As queimaduras que o feitiço causa são bem dolorosas, e se o feitiço atingir um shugenja que está invocando um feitiço, seu Teste de Vontade tem NA 20 mais o dano causado, ao invés dos normais 10 mais dano causado.

Extinguir

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Raio de 30 m
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Área (+6 m)

Espíritos do Fogo podem ser repelidos pela invocação certa, uma habilidade muito útil em cidades rokuganis, onde todas as construções são feitas de madeira e papel. Este feitiço dispensa os kamis do Fogo da área. Todo fogo não mágico na área de efeito é imediatamente apagado, e qualquer dano causado pelo fogo (mágico ou não) reduz seu ND em 1k1 até o começo da próxima Rodada.

Fogo Purificador

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** O Invocador
- **Area:** Raio de 9 m
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Área de Efeito (+1,5m por dois Incrementos)

Destruição é um dos impulsos básicos do Fogo, e este feitiço invoca este ímpeto de espalhar destruição nos arredores do invocador. O feitiço agita os kamis em um caos frenético, destruindo tudo ao seu redor. Todos na área de efeito, incluindo você, sofrem dano com ND igual ao seu Anel de Fogo. Este resultado é rolado apenas uma vez e aplicado a todos na área – porém, você sofre apenas metade do dano (arredondado para cima) já que os kamis tentam se esforçar para evitá-lo.

A Forja Furiosa

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Criação)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma arma ou armadura
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

Fogo é o elemento da criação e da destruição, e um shugenja talentoso pode usar isto para grande efeito. Este feitiço invoca os poderes da forja, poderosa e impiedosa, para refazer um item material, como uma arma ou traje de armadura, à sua forma perfeita. O item alvo perde todas as marcas, incluindo rachaduras ou cortes. Este feitiço não pode reparar um item que foi quebrado ou destruído, porém, e só pode afetar itens que sejam de qualidade normal.

Fúria de Osano-Wo

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Trovão)
- **Alcance:** 90 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Dano (+1k0 por dois Incrementos)

Este feitiço é na verdade uma prece à Fortuna do Fogo e Trovão, atraindo sua fúria sobre o seu inimigo. Ele só pode ser invocado a céu aberto, e invoca um raio do céu, atingindo o alvo com 5k2 Ferimentos. Todos a 3 m do alvo devem fazer

um Teste de Vigor contra NA 15 para evitarem ficarem surdos por 2 Rodadas. Se este feitiço for invocado durante uma tempestade, o dano é aumentado para 6k2 para uma tempestade e 6k3 para uma tempestade desastrosa ou furacão.

Katana de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 1 (Batalha, Criação)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m (vide descrição)
- **Área de Efeito:** Uma arma criada
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)

Você invoca uma lâmina de puro fogo, brilhando como a alma de um guerreiro honrado. A forma-padrão da arma é uma katana, mas um Incremento pode ser feito para mudar sua forma para a de qualquer espada à sua escolha. A katana tem ND 2k2. Ao empunhar a arma, você pode usar seu Nível de Escola no lugar de sua Perícia Kenjutsu se desejar. Se você possui a Perícia Kenjutsu, você soma seu Nível de Honra para toda avaliação de dano feita com esta arma. A katana de fogo desaparece se você a soltar. Ao invés de invocar a katana para si, você pode fazê-la aparecer nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para todos os efeitos do feitiço, mas não ganha o aumento de Honra no dano.

Nunca Estou Só

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 5 Rodadas (vide descrição)
- **Incrementos:** Alvos (+1)

Este feitiço invoca o conhecimento e compreensão do elemento Fogo, fortalecendo o espírito de um de seus aliados abrindo seus olhos à coragem de seus ancestrais. O alvo do feitiço recebe um bônus para toda jogada de ataque, Perícias e Atributos igual ao seu Anel de Fogo. Este efeito dura até o feitiço expirar, ou até que o alvo falhe em uma jogada de ataque ou de Perícia, ou até que sofra Ferimentos de qualquer fonte, o que ocorrer primeiro.

Fogo, Nível de Domínio 2

Calor Incessante

- **Anel/Domínio:** Fogo 2 (Defesa
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma armadura
- **Duração:** 10 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 Rodadas)

Este feitiço se destina a proteger bushis fundindo kamis do Fogo às suas armaduras. O feitiço afeta um traje de armadura, que brilha com a força do implacável sol do deserto. Qualquer oponente que tente atacar a pessoa usando a armadura, tendo o ataque acertado ou não, é imediatamente considerado Fatigado até o início do seu próximo turno. As penalidades se aplicam à jogada de ataque que acionou o feitiço, e quaisquer atacantes na Postura Ataque Total imediatamente assumem a Postura Ataque. Este feitiço não tem efeito em feitiços ou ataques à distância que atinjam o usuário da armadura.

Cauda do Dragão de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 4 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada)

Este feitiço invoca vários kamis do Fogo para formarem um flagelo que se estende da mão do invocador. O chicote de chamas não o queima, já que os kamis são gratos pela oportunidade de consumirem outras pessoas ao seu comando. Você pode usar o apêndice para atacar inimigos a 9 m de você, estendendo-o e recolhendo-o com velocidade assustadora. Sua jogada de ataque com o apêndice é igual à sua Agilidade + (dobro do seu Nível de Escola), mantendo sua Agilidade. O apêndice tem ND igual ao seu Anel de Fogo.

As Chamas do Âmago

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alvo (+1 alvo por dois Incrementos)

Provavelmente o mais difundido e reconhecido feitiço ofensivo do elemento Fogo, esta prece tem sido usada por shugenjas rokuganis desde os primeiros dias do Império. Você invoca kamis do Fogo para formarem um orbe de chamas que levita em sua palma por um momento antes de partir rumo ao alvo. A esfera ganha impulso e tamanho até atingir seu alvo, tornando-a muito espetacular visualmente. O feitiço tem ND igual ao seu Anel de Fogo.

Dança Sedutora das Chamas

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Raio de 6 m
- **Duração:** 2 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (1 rodada)

Uma versão mais potente de Fogo Purificador, este feitiço mantém os kami do fogo sob um controle rígido e os convence a se manterem presentes por mais tempo. Se o feitiço for realizado com sucesso, um kami do Fogo irrompe em uma violenta e feroz dança em um local de sua escolha, rompendo aquela área em chamas. Cada alvo na área sofre 3k2 Ferimentos na Rodada em que o feitiço tem efeito. No início de cada Rodada subsequente, se o feitiço ainda estiver ativo, cada alvo na área afetada sofrerá um adicional de 2k1 Ferimentos.

Passos Apressados

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 2 Rodadas (vide descrição)
- **Incrementos:** Nenhum

Fogo é o elemento do pensamento, e ele é de fato rápido. Você acessa a velocidade dos kamis do Fogo para ajudá-lo no próximo feitiço que invocar. O tempo de invocação do próximo feitiço de Fogo que você invocar é reduzido por 4 Rodadas. Se o próximo feitiço for de Nível de Domínio 3 ou menos, ele é invocado instantaneamente como Ação Simples. Porém se você não começar a invocar o feitiço dentro das próximas 2 Rodadas, o benefício de Passos Apressados se perde.

Proteção de Pureza

- **Anel/Domínio:** Fogo 2 (Proteção)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** 4,5 m ao redor do objeto tocado
- **Duração:** 1 dia
- **Incrementos:** Nenhum

Embora a Terra seja o meio tradicional para se opor às forças malignas da Mácula das Terras Sombrias, os espíritos do Fogo podem ser invocados para purgar e destruir as abominações espirituais. Este feitiço prende um kami do Fogo a um local específico que ele protege contra as forças do mal. Invocar o feitiço requer inscrever elaborados kanjis em uma superfície plana com carvão ou tinta, e demora um minuto de esforço concentrado, após o qual o Teste de Conjuração deve ser feito. No entanto, assim que a Proteção de Pureza é ativada e o poder do kami é plenamente liberado, o kami dentro das inscrições protege a área contra a influência das Terras Sombrias ou da Escuridão Enganosa.

Pessoas ou criaturas com ao menos 1 Nível de Mácula das Terras Sombrias, ou que estejam sob o controle da Escuridão Enganosa, devem fazer um Teste Resistido de Vontade contra você para entrarem na área de efeito da Proteção; você ganha um bônus de +5 para esta jogada. Além disso, as criaturas que conseguirem entrar na área sofrem extrema dor, pois o poder da proteção queima sua própria essência. Seus corpos queimam e elas sofrem Ferimentos igual ao total de seu Fogo + Nível de Sabedoria a cada Rodada que permanecerem na área de efeito.

Feitiços e projéteis não são afetados pela Proteção de Pureza. O objeto sobre o qual a proteção é inscrita deve permanecer imóvel e a inscrição deve permanecer claramente visível sempre, ou a Proteção é desfeita.

Se Proteções de Pureza sobrepostas estão presentes, seus efeitos não se acumulam.

Rapidez Mental

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um item
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Nenhum

Kamis do Fogo podem ser imbuídos em objetos físicos, permitindo que eles permaneçam presentes por longos períodos de tempo. Shugenjas criaram vários meios de usar esta técnica para ajudar a eles próprios e aos outros. Este feitiço, um dos mais básicos do seu tipo, imbui um item material com a astúcia e esperteza do fogo. Qualquer um que carregue o item tem seu Atributo Inteligência aumentado em 3 pela duração do feitiço.

Romper a Aura

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Pessoa ou criatura alvo
- **Duração:** 24 horas
- **Incrementos:** Duração (+12 horas por Incremento)

Qualquer um cujos elementos estejam desbalanceados sentirá os efeitos, e este feitiço cria esta condição deliberadamente agravando o Fogo presente no corpo do alvo. Enquanto este feitiço estiver agindo, o alvo não pode ser curado por meios mágicos. Feitiços, itens ou Técnicas que tentem restaurar Ferimentos no alvo falham automaticamente (tratamento mundano de Ferimentos com a Perícia Medicina ainda surtirá efeito). O alvo pode perceber que algo está fisicamente errado com ele, mas não pode descobrir o que está ocorrendo sem ajuda de um shugenja – invocar Sentir (Fogo) mostrará a presença de muitos espíritos do Fogo em agitação no alvo.

Fogo, Nível de Domínio 3

Enxame Devorador

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Round)

Uma forma mais sofisticada e poderosa da prece que invoca as Chamas do Âmago, este feitiço não apenas provoca dano no alvo, mas também interrompe suas próprias tentativas de invocar os kamis do Fogo. Você invoca um jorro de chamas que parte em direção o alvo com ímpeto selvagem. As chamas causam 4k3 Ferimentos no impacto e então envolvem o oponente pela duração do feitiço, esperando que ele cometa um deslize. Se o alvo invocar qualquer feitiço de Fogo durante este tempo, os kamis do Fogo instantaneamente atacam, causando mais

3k3 Ferimentos e fazendo o Teste de Conjuração falhar automaticamente (o alvo perde o feitiço apropriado como de praxe).

Fervor da Batalha

- **Anel/Domínio:** Fogo 3 (Batalha)
- **Alcance:** 3 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 5 Rodadas, ou 1 hora fora de combate
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada)

Espíritos do Fogo são conhecidos por sua natureza errática e temperamental, e shugenjas podem atrapalhar seus oponentes em batalha imbuindo-os com este aspecto do elemento. O alvo deste feitiço é preenchido com a fúria irrestrita do Fogo, enfurecendo-se e sendo forçado a perder a perspectiva. O alvo assume imediatamente a Postura Ataque Total e não pode sair desta Postura enquanto durar o feitiço. Se o feitiço for invocado fora de batalha, o alvo ganha as Desvantagens Impulsivo e Polêmico pela duração do feitiço.

Os efeitos do feitiço podem ser superados por aqueles de forte vontade. O alvo pode tentar resistir com um Teste Resistido de Vontade, mas você soma seu Fogo ao total da sua jogada. Se o feitiço for invocado em batalha, esta jogada ocorre durante o Estágio de Reação (e pode ser repetida a cada Rodada). Se o feitiço é invocado fora de batalha, a jogada ocorre a cada 10 minutos.

Fúria Ígnea

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma estrutura desabitada, ou uma área de 15x15 m
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

Fúria Ígnea foi originalmente criada para limpar áreas para cultivo e demolir estruturas de madeira com mínimo de esforço e sem riscos; ela também é usada para começar fogueiras para rituais e celebrações. O feitiço permite que você destrua uma edificação ou outra estrutura apelando para os kamis do Fogo presentes nos alvos. Todo material inflamável na área de efeito pega fogo imediatamente e queima até que restem apenas cinzas. O fogo não pode ser apagado exceto por meios mágicos; água, areia e outros extintores mundanos não terão efeito.

Apenas uma estrutura pode ser afetada pelo feitiço, e o fogo não se espalhará para estruturas adjacentes, pois suas preces mantêm os kamis do Fogo sob rígido controle. Seres vivos e materiais que não sejam inflamáveis não são afetados; de fato, embora roupas velhas na área de efeito possam queimar, a carne de quem as veste não sofrerá nada.

Lâmina Faminta

- **Anel/Domínio:** Fogo 3 (Criação)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma Arma
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada)

Este feitiço é uma versão mais potente de Aço Afiado, projetado para melhorar qualquer arma ao invés de apenas espadas. O feitiço fortalece os espíritos do Fogo em uma arma alvo, fazendo-os surgir e formar uma fina camada de fogo em sua volta. O usuário da arma soma +1k0 em toda jogada de ataque, e todos os seus dados de dano explodem com um resultado 8 ou maior. Porém cada dado pode explodir em 8 e 9 apenas uma vez por Teste, mesmo que o usuário tenha outros efeitos que permitam que seus dados explodam em 9s.

Luz Resplandecente

- **Anel/Domínio:** Fogo 3 (Defesa)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma armadura alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Dano (+1k0 por dois Incrementos), Duração (+2 Rodadas)

Outro exemplo de feitiço que pode imbuir os kamis do Fogo em itens, este feitiço une temporariamente os kamis do Fogo em uma peça de armadura (como um elmo ou placa peitoral). A armadura emite uma luz brilhante que se torna ofuscante sempre que o usuário é atacado. Em qualquer momento que o usuário da armadura sofrer um ataque corpo a corpo, o oponente sofre logo em seguida 2k2 Ferimentos e está Cego até o Estágio de Reação da mesma Rodada. O feitiço não tem efeito em ataques de longa distância.

O Punho de Osano-Wo

- **Anel/Domínio:** Fogo 3 (Trovão)
- **Alcance:** 15 m
- **Area:** Um raio de 6m
- **Duração:** 1 rodada
- **Incrementos:** Área de Efeito (+1,5 m de raio)

Uma prece mais poderosa à Fortuna do Trovão, este feitiço invoca sua fúria para devastar uma área delimitada. Imensos relâmpagos e bolas de chamas que lembram vagamente punhos caem dos céus, destruindo a área de efeito. Estruturas fracas e as facilmente inflamáveis (como muitos dos lares rokuganis) são destruídas pela fúria do feitiço, ou pegam fogo e são consumidas. O feitiço tem ND igual ao seu Anel de Fogo, infligindo este dano em qualquer um na área de efeito. Usar este feitiço em áreas povoadas é geralmente considerado um ato criminoso, a menos que o shugenja possa citar circunstâncias extremas, já que incêndios são terrivelmente perigosos em cidades rokuganis.

Sopro do Dragão de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Rajada de 4,5 de comprimento e 1,5 m de largura
- **Duração:** 4 rodadas
- **Incrementos:** Nenhum

Este feitiço é uma prece ao Dragão de Fogo, um dos mais poderosos seres celestiais, rogando por um pouco de seu poder. Se o feitiço tiver sucesso, você ganha a habilidade de soprar labaredas de sua boca aberta uma vez por Rodada como Ação Simples. A labareda tem ND igual ao seu Anel de Fogo e atinge tudo na sua frente dentro da área de efeito. Você pode escolher fazer ações além de soprar fogo enquanto estiver sob efeito deste feitiço, mas você não pode falar ou invocar feitiços. O feitiço expira após quatro rodadas, mas você pode escolher encerrar este feitiço durante o Estágio de Reações de qualquer Rodada anterior.

Fogo, Nível de Domínio 4

Defesa da Tempestade de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 4 (Defesa)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma armadura alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada)

Uma forma mais potente de feitiços como Luz Resplandecente, esta prece invoca uma aura de chamas mágicas em um traje de armadura, cercando e protegendo seu usuário. Essas chamas não ferem o usuário da armadura nem seres vivos. Porém, toda arma de madeira (incluindo flechas e várias Armas de Haste) queimam instantaneamente antes de atingirem o alvo, não causando dano. As chamas também impedem a visão ao alvo, aumentando seu NA de Armadura em 20.

Forja Reparadora

- **Anel/Domínio:** Fogo 4 (Criação)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um item alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

Este simples e poderoso feitiço só tem uma função: clamar os poderes criativos do Fogo para trazer de volta o que foi destruído. Qualquer item material danificado ou destruído pode ser restaurado com este feitiço, contanto que todos os pedaços estejam diante do invocador (se algum pedaço estiver faltando, o feitiço falhará automaticamente). O feitiço leva um minuto para ser invocado, e você deve se concentrar durante este minuto. Se tiver sucesso, o feitiço restaura o item ao estado inteiro e intacto. Deve se notar que kamis do Fogo devem trabalhar duro para reparar itens de qualidade incomum — se você usar este feitiço para reparar uma nemuranai ou um item de qualidade Ótima ou melhor, você deve fazer uma oferenda aos kamis do Fogo (outro item para eles queimarem e destruírem) de acordo com o valor do item.

Morte da Chama

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Nenhum

Este feitiço atrai a ira do Fogo sobre o alvo, suprimindo seu Fogo elemental e baixando seus Níveis de Inteligência e Agilidade por uma quantidade igual ao seu Anel de Fogo, até um mínimo de um. Se você mantiver a Concentração pela duração do efeito do feitiço, o alvo não pode escapar de seus efeitos. Se você não mantiver a Concentração, a cada Rodada no começo de seu Turno o alvo pode fazer um Teste Resistido de Fogo contra você (usando seu Anel de Fogo original, sem ser modificado) para encerrar os efeitos do feitiço.

Muralha de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Alcance:** 30 m
- **Area:** Especial
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Área de Efeito (+1 medida, vide descrição)

Você invoca kamis do Fogo para se erguerem e formarem uma parede de chamas, impedindo a passagem de todos. A parede tem 3 m de altura, 1,5 m de espessura e 7,5 m de comprimento, e causa 6k6 Ferimentos a qualquer um que tocá-la. Esta parede pode ser feita mais fina ou mais curta conforme desejado, dentro das especificações totais, mas toda a massa de chamas deve ser usada. A parede pode ser criada em uma área onde há pessoas e criaturas, forçando-as a fazer um Teste de Atributo Reflexos contra NA 20 para evitar sofrer Ferimentos pelo fogo.

Você pode fazer Incrementos para aumentar uma das especificações (altura, comprimento ou espessura) por sua medida básica (3 m, 1,5 m ou 7,5 m, respectivamente).

Proteção do Trovão

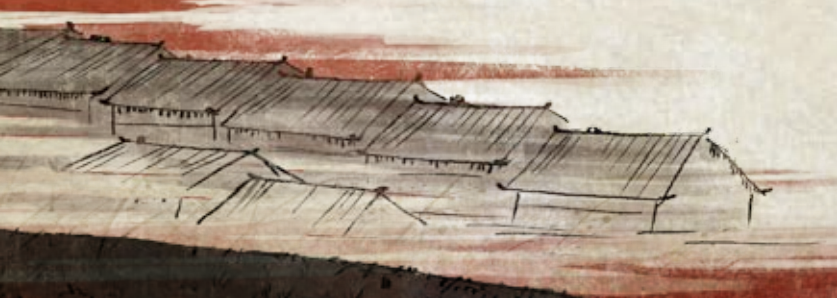
- **Anel/Domínio:** Fogo 4 (Defesa, Proteção, Trovão)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Raio de 4,5 m em volta da armadura
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Nenhum

A proteção de Osano-Wo pode ser temporariamente invocada para um traje de armadura invocando este feitiço e inscrevendo o kanji de trovão na armadura. Aqueles dentro de 4,5 m da armadura estão sob os cuidados de Osano-Wo, e são completamente protegidos de fogo e trovão não mágicos pela duração do feitiço. Além disso, qualquer feitiço de Fogo invocado por um shugenja além de você mesmo que afete algo na área de efeito tem seu NA de Conjuração aumentado em 20.

Símbolo de Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 4 (Proteção)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** 3 m
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Nenhum

Sacerdotes dos kamis são capazes de inscrever poderosas proteções que invocam o poder dos elementos contra quaisquer tentativas de ultrapassá-las. Um símbolo de Fogo pode ser inscrito em um objeto sólido, normalmente uma porta, janela, portal ou qualquer outra passagem. Qualquer um que atravesse esta passagem ou passe pela proteção é afetado por seu poder, e deve passar em um Teste Resistido usando sua Água contra o Fogo do invocador. Os que falharem estão Atordoados e Cegos por uma Rodada, e sofrem 3k3 Ferimentos. Este feitiço pode ser anulado por outra invocação de Símbolo de Fogo de qualquer shugenja, ou destruindo a superfície onde o Símbolo foi gravado. Você só pode ter um Símbolo de Fogo existente por vez, e feitiços de Símbolos de diferentes elementos nunca podem afetar a mesma área



Fogo, Nível de Domínio 5

Asas da Fênix

- **Anel/Domínio:** Fogo 5 (Viagem)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 10 Rodadas
- **Incrementos:** Nenhum

A Fênix é um dos mais poderosos símbolos do Fogo conhecidos pelos rokuganis, e este feitiço invoca a essência deste ser para dar ao invocador o poder do voo. Quando o feitiço é invocado, você invoca nuvens de kamis do Fogo que assumem a forma de imensas asas que saem de suas costas. Você ganha a habilidade de voar pela duração do feitiço, movendo-se com velocidade igual à sua Água x 3 m com uma Ação Livre ou Água x 6 m com uma Ação Simples. Se estiver no ar quando o feitiço expirar, os kamis do Fogo o descerão à terra antes de partirem.

Ira Eterna

- **Anel/Domínio:** Fogo 5
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um Alvo
- **Duração:** 1 Rodada
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alvos (+1)

Uma poderosa maldição que imbui o corpo do alvo com espíritos raivosos do Fogo, causando-lhe dor enquanto os kamis queimam seus nervos e ligamentos. Pela duração do feitiço, a vítima é considerada no Nível de Ferimentos Abatido e sofre todas as penalidades e condições associadas, embora ele não sofra Ferimentos reais pelo feitiço. Quando o feitiço expira, a dor instantaneamente cessa e o alvo pode se erguer como se nada tivesse acontecido. Este feitiço é um pouco controverso em algumas escolas de shugenjas, particularmente as mais pacíficas, já que é pouco mais do que uma deliberada imposição de dor. Alguns shugenjas inclusive notaram certas similaridades perturbadoras entre os efeitos deste feitiço e os de certas maldições de *maho*.

Luz do Sol

- **Anel/Domínio:** Fogo 5 (Jade)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** 33 m
- **Duração:** 10 Rodadas
- **Incrementos:** None

Esta prece invoca o poder do Sol, venerado por toda a Rokugan, e é especialmente favorito entre a família Moshi, embora todo shugenja pelo Império o aprenda. O feitiço invoca um poderoso raio de pura luz do sol para punir os indignos. Todos na área de efeito sofrem 2k2 Ferimentos por Rodada pelo calor intenso. Alvos humanos (apenas) sofrem 2k1 Ferimentos adicionais para cada Nível de Honra que possuírem abaixo de 4, e um adicional de 2k2 Ferimentos se possuírem ao menos 1 Nível de Mácula das Terras Sombrias ou são controlados pela Escuridão Enganosa. Alvos humanos que possuem um Nível de Honra de 0 ficam Cegos por um número de Rodadas igual ao seu Anel de Fogo.

Onda Destrutiva

- **Anel/Domínio:** Fogo 5
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 7,5 m
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Dano (+1k1 por 2 Incrementos)

Um potente feitiço ofensivo, originalmente desenvolvido pelos Mestres Elementais Isawa, esta prece invoca uma grande massa de kamis do fogo, que parte do conjurador em uma onda de chamas ardentes. Cada alvo na área de efeito, seja aliado ou não, sofre 7k7 Ferimentos, pois as chamas não distinguem aliados de inimigos. Apenas o conjurador não sofre dano das chamas.

Seguir a Chama

- **Anel/Domínio:** Fogo 5
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Vide descrição
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Dano (+1k0 por Incremento)

Este feitiço concede excepcional controle dos kamis do Fogo próximos, permitindo-lhe direcioná-los em um ataque totalmente incomum e aterrorizante. Na Rodada em que este feitiço é invocado e em cada Rodada seguinte, você pode declarar uma linha de visão a 90 m e enviar uma labareda de fogo em sua direção que serpenteia pelo chão (nas Rodadas seguintes, designar um alvo desta maneira é uma Ação Simples). O rio de fogo se move 20 m por Rodada e contorna barreiras intransponíveis para atingir seu alvo. Assim que o fogo atinge seu destino, o alvo explode em chamas, sofrendo 6k5 Ferimentos. O alvo pega fogo e sofre metade desses Ferimentos (arredondadas para baixo) em cada Rodada seguinte até que o fogo seja apagado normalmente ou a duração do feitiço encerrar.

Fogo, Nível de Domínio 6

Globo do Sol Eterno

- **Anel/Domínio:** Fogo 6 (Defesa)
- **Alcance:** 150 m
- **Área de Efeito:** 1,5 km
- **Duração:** 1 dia
- **Incrementos:** Nenhum

Esta poderosa prece invoca todos os kamis do Fogo na área para permanecerem quietos e calmos, acalmando a agitação que normalmente os aflige. Ela normalmente é invocada durante grandes festivais, como a coroação de um novo Imperador. Pela duração do feitiço, todas as construções na área de efeito são imunes a efeitos de fogo mágico, e feitiços de Fogo invocados nesta área têm o NA de seus Testes de Conjuração aumentados em 15. Feitiços normais de Fogo ainda incendeiam e queimam, mas o fazem lentamente, e não se espalham facilmente.

A Lâmina da Alma

- **Anel/Domínio:** Fogo 6 (Criação
- **Alcance:** Toque

- **Área de Efeito:** Uma arma alvo
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada por 3 Incrementos)

Este feitiço imbui kamis do Fogo incrivelmente poderosos em uma arma, concedendo-lhe a plena fúria de uma tempestade de fogo. Um bushi armado com esta arma é um oponente terrível, pois os espíritos do Fogo ferem e desorientam seus inimigos com cada golpe. Pela duração do feitiço, a arma ignorará a habilidade Invulnerabilidade, e todo alvo atingido com ela será automaticamente Paralisado.

Raio do Inferno

- **Anel/Domínio:** Fogo 6
- **Alcance:** 60 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Nenhum

Talvez o mais mortal feitiço disponível para um shugenja, e um dos mais temíveis feitiços já desenvolvidos no Império. A prece invoca uma imensa rajada de fogo contra o alvo escolhido, que sofre 10k10 Ferimentos. O feitiço põe todos os kamis de Fogo na área em um estado de agitação, e fontes de fogo normais ficarão mais fortes e mais violentas por vários minutos após este feitiço ser invocado.

Terra, Nível de Domínio 1

Alma de Pedra

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Defesa)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1/2 hora)

Este feitiço enche a alma do alvo com a firme e incansável força da pedra. Pela duração do feitiço, as sensações do alvo são imóveis, e qualquer tentativa de distrair ou desviá-lo serão encaradas com determinação sobrenatural. Ele ganha um bônus de +3k0 em quaisquer jogadas feitas para resistir a manipulação emocional ou distrações de desejo, incluindo Testes de Corte (Manipulação), Tentação, Compulsões ou quaisquer efeitos similares que o Mestre julgue apropriados. Porém, este autocontrole pétreo também dificulta o alvo a ler e afetar emoções alheias. Ele sofre uma penalidade de -1k0 em qualquer jogada de Atributo Astúcia e Testes de Perícias relacionadas a Astúcia feitas com propósitos de influenciar outras pessoas.

Armadura de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Batalha, Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 10 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 rodadas)

Este feitiço imbui o corpo do invocador com a força da Terra, diminuindo a força de qualquer ataque mágico ou físico que lhe sobrevier. Pela duração do feitiço, você ganha Redução igual seu Anel de Terra + Nível de Escola. Porém, esta infusão de Terra desacelera seus movimentos — sua Água é considerada 1 Nível menor para fins de movimento enquanto está sob efeitos deste feitiço.

Ataque de Jade

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Jade, Trovão)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Alcance (+3 m), Alvos (+1 alvo, máximo de 5 alvos)

Este feitiço convoca os mais puros dos kamis, os de jade, na forma de uma rajada de energia verde brilhante. O poder do jade é lançado e atinge o alvo escolhido — não podendo ser impedido ou defletido, embora Resistência a Magia ou outras formas de defesa mágica possam afetá-lo. Se o alvo tem ao menos um Nível de Mácula, o Ataque de Jade pode infligir dano com ND de 3k3, queimando e escurecendo a carne Maculada. Porém, um alvo que não tenha ao menos um Nível completo de Mácula não sofrerá dano algum do feitiço. Invocar Ataque de Jade em um alvo não Maculado é geralmente tido como insulto grave — exceto talvez entre os mais paranoicos da família Kuni, onde isto é visto meramente como uma precaução válida.

Bálsamo de Jurojin

- **Anel/Domínio:** Terra 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1/2 hora), Alvos (+1 por 2 Incrementos, máximo de 5 alvos)

Este feitiço enche o corpo do alvo com a pureza e vigor da Terra, repelindo venenos e impurezas. Se o alvo sofrer de efeitos de qualquer veneno ou toxina dentro da duração do feitiço, ou já está sob efeito de um veneno quando o feitiço afetá-lo, ele pode refazer qualquer Teste de Vigor para resistir ao veneno, com bônus de +2k0 ao segundo Teste (porém, se o segundo Teste falhar, o veneno tem efeito total). Um efeito colateral interessante deste feitiço é que ele cura embriaguez e outros efeitos semelhantes, e é impossível para o alvo se intoxicar durante a duração do feitiço.

Coragem dos Sete Trovões

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Batalha)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um número de alvos até um máximo de Nível de Escola de Shugenja do invocador
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alvos (+1)

Este feitiço imbui os alvos (o que pode incluir o invocador) com uma firme e inabalável coragem, sustentada pelo eterno poder da Terra. Pela duração do feitiço, todo alvo ganha +5k0 para resistir a qualquer efeito de Medo, seja mágico ou natural. Porém, este feitiço está associado com a memória dos lendários Sete Trovões, e aqueles cuja ligação com os Trovões é tênue não recebem o mesmo grau de bênção dos kamis da Terra. Samurais que não sejam dos Sete Clãs Maiores originais só recebem +3k0 em suas jogadas para resistir a Medo. Qualquer um com ao menos um Nível completo de Mácula das Terras Sombrias não se beneficia deste feitiço, embora sua vontade não revele de fato que sejam Maculados.

Este feitiço pode ser conjurado como um ritual por dois ou mais shugenjas que conheçam o feitiço, neste caso eles podem adicionar o valor mais alto do Anesl de Terra dentre eles e somar com o total de seus Níveis de Escola para determinar quantos alvos eles podem afetar

Estagnação da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 1
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 6 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 rodadas), Alcance (+3 m), Alvos (+1 ao máximo de 4 alvos totais)

Este feitiço invoca a Terra do corpo do alvo para torná-lo mais pesado, impedindo seus movimentos. O alvo sofre uma penalidade -2k0 para todos os Testes que usem o Atributo Agilidade, e seu Anel de Água é considerado 1 Nível menor para determinar a distância que pode se mover.

Prisão Menor

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Criação)
- **Alcance:** 18 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 2 horas
- **Incrementos:** Duração (+1 hora), Alcance (+6 m)

Este feitiço foi criado pela família Kuni, mas ganhou uso entre outros shugenjas que enfrentam as forças das Terras Sombrias, como Escorpião e Fênix. Ele é usado para aprisionar de forma segura pequenas criaturas das Terras Sombrias, normalmente para interrogatórios. Qualquer criatura das Terras Sombrias com Terra 3 ou menos pode ser afetada por este feitiço. Ele não pode afetar Perdidos, Lordes Onis ou suas crias, ou criaturas com Terra 4 ou mais, nem pode afetar criaturas que não sejam Maculadas.

Se este feitiço for invocado, ele cria algemas de ferro, formada dos puros espíritos da Terra, que prendem e impedem a criatura, deixando-a fisicamente indefesa pela duração do feitiço. Quando o feitiço expira, as algemas instantaneamente se desmancham em poeira.

Proteção Elemental

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Proteção)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1/2 hora), Alvos (+1 por dois Incrementos)

Este feitiço usa o poder da Terra para aumentar a resistência a magia hostil. Os espíritos da Terra blindam o corpo e a alma do alvo, rejeitando outros kamis quando tentam afetar o alvo. Quando um shugenja invoca este feitiço, ele escolhe um Elemento (que não pode ser Vazio ou Maho). Feitiços deste elemento sofrem uma penalidade de NA igual ao Nível de Escola do invocador x 5 quando são invocados em qualquer um sob a proteção deste feitiço (infelizmente, insto inclui magia "amigável" como cura).

Tetsubo de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Criação, Jade)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Uma arma criada
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Duração (+5 minutos), Alcance (+1,5 m)

Você invoca um tetsubo de pura terra, cravejado com todo tipo de pedra. A forma da arma padrão é um tetsubo, mas um Incremento pode mudar sua forma para qualquer outra arma pesada à sua escolha. O tetsubo tem ND de 2k2. Ao empunhar esta arma, você pode usar seu Nível de Escola no lugar da Perícia Armas Pesadas se preferir. Se você tiver a Perícia Armas Pesadas, o tetsubo concede um Incremento Livre para a manobra Derrubar (este bônus não se aplica se você conceder o Tetsubo a outra pessoa ao invés de empunhá-lo pessoalmente). O tetsubo

desaparece se você soltá-lo. Ao invés de invocar o tetsubo para você, você pode fazê-lo aparecer nas mãos de um aliado a 6 m. Ele é tratado como o invocador para todos os propósitos do feitiço, mas não ganha o bônus de Incremento Livre.

Toque da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 1 (Defesa)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1/2 hora), Alvos (+1 por 2 Incrementos, máximo de 3 alvos)

Com este feitiço, o shugenja invoca a Terra do alvo (que pode ser ele próprio), invocando os kamis para fortalecer sua saúde e resistência mental. Pela duração do feitiço, um dos Atributos do Anel de Terra do alvo (escolhido pelo invocador) é aumentado por 1. Isto não aumenta o Anel em si, mas pode aumentar a habilidade do alvo de vencer tentações, resistir a venenos ou dominar outras pessoas.

Terra, Nível de Domínio 2

Abraço de Kenro-ji-jin

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Viagem)
- **Alcance:** Pessoal ou Toque
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração Duração (+1/2 hora)

Este feitiço permite que o alvo (que pode ser o invocador ou outra pessoa) literalmente mergulhe no chão, que se torna tão claro e fácil de atravessar como água para ele. Ele pode ver por uma distância de 100 metros através da terra, e pode se mover por ela em qualquer direção tão facilmente como se estivesse no ar normal. O alvo pode ver o mundo normalmente através da terra, mas não pode atacar, invocar feitiços, ouvir ou de qualquer outra forma interagir com os de fora da terra a menos que ele saia do chão (momento no qual o feitiço termina imediatamente). Se o feitiço terminar com o alvo ainda no subsolo, os espíritos da Terra se ofendem com a contínua presença do alvo e imediatamente o expelem para o ar aberto mais próximo, onde quer que possa ser.

Força de Vontade

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Batalha)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 2 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada, máximo de 4 Rodadas de duração)

Este feitiço imbui o alvo com uma intensa resistência a dor e morte, à medida que os kamis da Terra ampliam sua vontade de viver a níveis sobre-humanos. Ele é capaz de repelir a dor e choque de suas feridas, e continuar diante de ferimentos letais por um curto tempo. Pela duração deste feitiço, o alvo é imune a qualquer penalidade e efeito de Níveis de Ferimentos – incluindo o efeito de estar morto se o nível Inconsciente for completamente cheio. Porém quando o feitiço expira, os efeitos totais de quaisquer Ferimentos se aplicam imediatamente – portanto, este feitiço tipicamente concede uma breve chance de ser curado antes que seja tarde demais, ou a chance de travar uma batalha final diante da morte certa.

Mãos de Argila

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Viagem)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+5 minutos)

Este feitiço funde os espíritos da Terra às mãos e pés do invocador permitindo-lhe se fundir com a Terra encontrada na madeira, terra e pedra. Isto permite que o invocador ande e escale superfícies planas, incluindo paredes e encostas, na metade de sua velocidade de movimento normal (arredondada para cima). Ele pode até mesmo agarrar-se em telhados e mover-se por eles, embora neste caso ele só possa se mover 1,5 m com uma Ação Simples. Quando o feitiço termina, o efeito conclui sem aviso, possivelmente levando a uma queda dolorosa.

O Pegar da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (1,5 m), Alvos (+1 Alvo por 2 Incrementos)

Este feitiço faz com que os kamis da terra alcancem e prendam o alvo, sempre na forma de uma grande mão ou garra que aprisiona a infortunada criatura em dedos rochosos. O alvo fica rendido a um estado quase imóvel, apto a mover-se apenas 1 metro por rodada como uma Ação Simples de Movimento e inapto a mover-se com uma Ação Livre de Movimento. O Alvo pode libertar-se usando uma Ação Complexa e testando Força com um NA igual a 5x a Terra do invocador do feitiço.

Os Pés da Montanha

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1/2 hora), Alvos (+1 por dois Incrementos)

O feitiço fortifica o alvo enraizando seus pés à pedra e solo abaixo deles, permitindo-o repelir qualquer coisa que possa separá-lo do toque da Terra. O alvo ganha +3k0 para resistir a qualquer manobra Derrubar, e qualquer feitiço que vise derrubar o alvo, erguê-lo no ar, ou de qualquer outro modo romper sua conexão com a Terra deve vencer um Teste Resistido do Elemento do feitiço contra a Terra do invocador.

Plenitude do Mundo

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos

- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alcance (+1,5 m), Alvos (+1 por dois Incrementos)

Este feitiço imbui o alvo com a força da Terra a tal grau que seus Anéis e Atributos se tornam inteiramente resistentes a quaisquer efeitos de alterá-los. Qualquer efeito físico ou mágico que aumente ou abaixe seus Atributos ou Anéis é completamente ineficaz pela duração deste feitiço, à medida que os kamis da Terra firmemente repelem tais esforços de alterar o equilíbrio Elemental do alvo.

Seja a Montanha

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Defesa)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 4 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada)

Uma variante do feitiço Armadura de Terra, destinada a proteger aliados, esta prece faz com que os kamis da Terra envolvam o alvo com seu abraço, cobrindo sua pele com uma barreira pétrea que repele golpes físicos. O alvo ganha Redução igual a 5 x Nível de Escola do invocador, até um máximo de 20, mas ele não pode fazer Ações Simples de Movimento pela duração do feitiço (Ações de Movimento Livre ainda são permitidas). Apenas um aliado disposto pode ser afetado com este feitiço.

Terra Se Torna Céu

- **Anel/Domínio:** Terra 2 (Jade, Trovão)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Dano (+1k0), Alvos (+1 alvo), Especial (fazer pedregulhos de Jade com 2 Incrementos)

Este feitiço convoca vários pedregulhos imensos da terra, e os arremessa pelo ar em um ataque certeiro a uma (ou mais) criatura alvo. O alvo atingido por essas rochas sofre dano com ND igual ao Anel de Terra do invocador. Se o invocador atingir múltiplos alvos, o ND é reduzido por 1k1 para cada alvo adicional, no mínimo de 1k1 de dano por alvo. Essas rochas são feitas de pedra normal e mundana, e portanto normalmente não podem ignorar Redução ou Invulnerabilidade, mas um poderoso invocador pode imbuir as pedras com o poder da Jade.

Terra, Nível de Domínio 3

Amarras do Ningen-dô

- **Anel/Domínio:** Terra 3 (Proteção)
- **Alcance:** 150 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura espiritual alvo
- **Duração:** 30 dias
- **Incrementos:** Duração (+1 dia), Alcance (+1,5 m), Alvos (+1 por 2 Incrementos)

Este feitiço, uma forma mais poderosa e especializada de Prisão Menor, é um ritual destinado a prender ou expulsar criaturas problemáticas dos vários reinos espirituais. Qualquer criatura dos reinos de Sakkaku, Chikushudô, Gaki-dô, Toshigoku ou Yume-dô pode ser afetada por este feitiço. Invocá-lo requer 10 minutos, embora se shugenjas adicionais que saibam o feitiço ajudem no ritual, o tempo é reduzido por um minuto por shugenja adicional, até o mínimo de 1 minuto.

Se a criatura alvo está dentro do alcance do invocador quando o feitiço é completado com sucesso, a criatura pode ser presa ou expulsa. Se for presa, ela deve obedecer aos comandos do invocador pela duração do feitiço, embora comandos suicidas rompam o feitiço — assim os Kuni forçaram os espíritos mujina a trabalharem para eles nas suas minas de ferro (deve-se notar que o uso deste feitiço é considerado controverso e até blasfemo por muitos em Rokugan). Se a criatura é expulsa, ela deixa imediatamente o Ningen-dô e vai para seu reino espiritual nativo. De qualquer maneira, a criatura espiritual tratará o invocador como seu inimigo doravante, e provavelmente buscará vingança se puder.

Bênção dos Kamis da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 3 (Batalha)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Invocador ou uma criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Este feitiço funde o alvo (que pode ser o invocador ou um de seus aliados) com a força e resistência da Terra, tornando-o mais rígido e forte mentalmente. Pela duração do feitiço, o alvo ganha +2 Ferimentos por Nível de Ferimento, e +1k1 em todo Teste envolvendo o Anel de Terra e seus Atributos associados. Quando o feitiço expirar, quaisquer Ferimentos que o alvo tenha sofrido ainda permanecem, e isto pode levá-lo a um Nível de Ferimentos maior ou até mesmo matá-lo.

Compartilhar a Força de Muitos

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma a seis pessoas alvo ao alcance
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m)

Este feitiço imbui seus alvos, até seis pessoas (o que pode incluir o invocador), com o poder da Terra, permitindo a cada um clamarem à Terra de seus camaradas para aumentar seus esforços. Pela duração do feitiço, o Nível do Anel de Terra mais baixo entre todos os alvos é somado ao total de qualquer Teste de Anel, Atributo e Perícia (mas não Testes de Conjuração) que fizerem.

Força do Corvo

- **Anel/Domínio:** Terra 3 (Jade)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Horas igual ao Nível de Escola de Shugenja
- **Incrementos:** Duração (+1 hora), Alvos (+1)

Este feitiço imbui o alvo (que pode ser o invocador) com uma poderosa resistência à Mácula das Terras Sombrias, repelindo os negros kansens da Mácula com o puro poder da Terra. Pela dura-

ção do feitiço, o alvo(s) ganha um bônus de +5k5 para todo Teste feita para resistir ao contágio da Mácula das Terras Sombrias, e qualquer feitiço de maho sofre uma penalidade de NA +10 para afetá-los. Este bônus não se aplica a Testes feitos para resistir o aumento de Mácula já atuante — ele só se aplica a nova Mácula ganha por fontes externas. Semelhantemente, ele não pode proteger o alvo de ganhar Mácula por invocar maho.

A Misericórdia do Lobo

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Alcance (+3 m), Alvos (+1)

Este feitiço existe em Rokugan há séculos, mas ficou mais conhecido por seu extenso uso por Toturi Sezaru, "o Lobo", que o empregou durante suas caçadas a Oradores de Sangue. Ele clama o poder da Terra para afligir o alvo, aumentando o peso do seu corpo e impedindo seus músculos, deixando-o fraco e vulnerável.

O Anel de Terra do alvo é diminuído em 1 Nível, e seus Níveis de Ferimentos são reduzidos correspondentemente pela duração do feitiço (isto pode potencialmente matá-lo imediatamente se ele já sofreu Ferimentos). Além disso, seu Nível de Força também é diminuído em 1 pela mesma duração. Se o alvo tem pelo menos um Nível completo de Mácula das Terras Sombrias, os espíritos da Terra ficarão enfurecidos, e o punirão mais severamente, baixando seu Anel de Terra em 2 Níveis (ao mínimo de 1).

Proteção da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 3 (Defesa, Proteção)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 3 m ao redor do invocador
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio por 2 Incrementos, ao máximo de 3 m de raio), Especial (dano reduzido por +1k1 por 2 Incrementos)

Este feitiço pede aos espíritos da Terra para protegerem a área ao redor do invocador de efeitos dos outros três Elementos (Ar, Fogo e Água) por um curto tempo. Enquanto o invocador se concentra em manter o favor dos espíritos da Terra, os efeitos de feitiços que invoquem esses três elementos são diminuídos. Qualquer feitiço de Ar, Fogo ou Água invocado na área de Proteção da Terra, ou que estendam seus efeitos a esta área, sofrerão uma penalidade de NA +10 no Teste de Conjuração. Além disso, qualquer dano que esses feitiços causem em criaturas dentro de Proteção de Terra será reduzido em 1k1 (ao mínimo de 1k1).

Purgar a Mácula

- **Anel/Domínio:** Terra 3 (Jade)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 15 m
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Área (+3 m de raio)

Este feitiço foi criado originalmente pela família Kuni e ainda é primariamente praticado por eles, embora o conhecimento de suas preces tenha se espalhado a outros Clãs. Este é um elaborado feitiço ritual, necessitando de uma hora para ser invocado, que clama aos poderes da Terra para purgar a terra da Mácula das Terras Sombrias, expulsando todo *kansen* maligno da área. O feitiço removerá toda Mácula da terra, vida vegetal e objetos inanimados na área de efeito. Ele não removerá Mácula de criaturas vivas, nem afetará poderosos artefatos Maculados ou objetos feitos de obsidiana.

A remoção da Mácula, porém, não é gratuita. Os kamis elementais da área de efeito também se enfraquecem e são purgados pelo feitiço, especialmente os espíritos da Terra cujos esforços são chamados a potencializá-lo. Após invocar este feitiço, os espíritos locais serão espalhados e enfraquecidos, infligindo uma penalidade de NA +15 a qualquer Teste de Conjuração na área. Este efeito negativo desaparecerá com o tempo, especialmente se for invocado em um local simples cercado por terras normais. Mas se o feitiço for invocado em uma área mais aberta, como as Vastidões Kuni, os kamis elementais normalmente deixam permanentemente a área, reduzindo a um deserto cinza e sem vida.

Terra, Nível de Domínio 4

Armadura do Imperador

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Defesa)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 Rodadas)

Este feitiço cobre o invocador em uma espessa camada de grossos e resistentes espíritos da Terra que repelem todo dano, sejam golpes físicos ou efeitos mágicos. Sempre que o invocador sofrer dano de um ataque inimigo físico ou mágico, cada dado de dano individual tem seu total reduzido pelo Nível de Escola de Shugenja. Isto não pode reduzir o valor de um dado para menos do que 0.

Essência da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Batalha)
- **Alcance:** Pessoal ou 6 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo (si próprio ou outra)
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (+1,5 m), Alvos (+1 por 2 Incrementos), Especial (+1 Nível de Terra por 2 Incrementos, máximo de 3 Níveis de Terra)

Este feitiço imbui o alvo com a verdadeira força da Terra, permitindo-lhe repelir golpes que tirariam sua vida. Pela duração do feitiço, o Anel de Terra do alvo é considerado um Nível maior, e seus Ferimentos são aumentados correspondentemente. Porém, quando o feitiço termina, os espíritos da Terra imediatamente partem e os Ferimentos do alvo retornam ao normal — resultando possivelmente em morte, se ele sofreu ferimentos suficientes.

Muralha de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Defesa)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Muralha medindo um máximo de 3 m de altura e 30 m de extensão
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Área (aumentar altura por 0,5 m ou extensão por 3 m por Incremento), Duração (+1 minuto), Alcance (+3 m)

Este feitiço clama os espíritos da Terra a se erguer e formarem uma espessa e poderosa barreira para proteger o invocador. A muralha de rocha dura que este feitiço cria pode ser moldada como o invocador quiser, e pode ser curvada, colocada ao lado de uma colina, ou até mesmo formar um círculo. Ela é extremamente rígida, requerendo um teste de Terra contra NA igual a (Terra + Nível de Escola) do invocador x 5 para ser atravessada. Ela é forte o bastante para conter uma inundação, lava ou ventos de furacão, ao menos enquanto o feitiço durar. Porém, quando o feitiço expirar, a barreira de terra rui em instantes.

Símbolo de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Proteção)
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito** Especial
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Damage Dano (+1k0)

Sacerdotes dos kamis são capazes de inscrever poderosas proteções que invocam o poder dos elementos contra os que tentam ultrapassá-las. Um símbolo de Terra pode ser inscrito em um objeto sólido, mais comumente uma porta, janela, portal, ou qualquer outra passagem. Qualquer um que tente atravessar a passagem ou de algum modo ultrapassar a proteção é afetado pelo seu poder, e deve passar em um Teste Resistido usando seu Ar contra a Terra do invocador. Os que falharem são atingidos por um poderoso tremor, e devem passar em um Teste de Terra contra o total do Teste de Conjuração usado para criar a proteção ou ficarão Prostrados e Paralisados. Se tiverem ao menos um Nível de Mácula, eles também sofrem 2k2 Ferimentos. Você só pode ter um Símbolo de Terra existente por vez, e feitiços de Símbolos de diferentes elementos nunca podem afetar a mesma área. Este feitiço pode ser anulado por outra invocação de Símbolo de Terra de qualquer shugenja, ou destruindo a superfície onde o símbolo foi gravado.

Tumba de Jade

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Jade)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Alcance (+3 m), Especial (Teste Resistido, +1k1 ao invocador por cada Incremento)

Considerado por muitos shugenjas o feitiço cabal para se opor a criaturas das Terras Sombrias, este feitiço invoca aos mais puros kamis da Terra, os de jade, para consumir a Mácula dentro do alvo. O feitiço só pode afetar um alvo que tenha ao menos um Nível completo de Mácula das Terras Sombrias, mas se o feitiço falhar, o invocador não saberá automaticamente que o alvo não tem Mácula — sempre há a possibilidade de que o alvo seja capaz de resistir ao feitiço.

Enquanto Tumba de Jade é invocado, o alvo é momentaneamente imobilizado enquanto os espíritos da Terra entram em seu corpo. A cada rodada, a começar pela primeira, o invocador deve fazer um Teste Resistido de Terra contra o alvo. Se o alvo vencer, o feitiço se encerra. Se o invocador vencer, o alvo sofre 2k2 Ferimentos enquanto os espíritos começam a transformar o seu corpo em jade. Isto continua em cada rodada até o alvo resistir com sucesso, o invocador parar de se concentrar ou o alvo morrer. Os mortos por este feitiço são transformados em estátuas de puro jade, que rui em poeira mundana em 24 horas.

Terra, Nível de Domínio 5

A Força dos Kamis

- **Anel/Domínio:** Terra 5 (Batalha)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+3 m)

Este feitiço permite que o invocador fortifique uma pessoa com o poder da Terra, aumentando grandemente suas capacidades físicas e resistência a dano. O alvo deste feitiço ganha Redução 20 e aumenta sua Força e outro Atributo físico por uma quantidade igual ao Anel de Terra do invocador. Porém em troca, o alvo é afetado pelo fardo da Terra e não pode fazer Ações de Movimento Simples (ele ainda pode fazer Ações de Movimento Livres).

Golpear as Raízes

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (+3 m), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos), Especial (Teste Resistido, +1k1 ao invocador por cada Incremento)

Uma versão mais poderosa e devastadora de A Misericórdia do Lobo, este feitiço traz a ira da Terra sobre o alvo, drenando todo favor da Terra de seu corpo e tornando-o uma vítima fraca e indefesa. Após invocar este feitiço, o invocador deve passar em um Teste Resistido de Terra contra os alvos do feitiço (jogando separadamente se estiver afetando várias pessoas). Se o alvo perder a jogada, seu Anel de Terra é imediatamente reduzido a 1 pela duração do feitiço. Isto também reduz seus Níveis de Ferimento, e pode resultar em sua morte imediata se ele já sofreu ferimentos.

Prisão Maior

- **Anel/Domínio:** Terra 5 (Jade, Proteção)
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura das Terras Sombrias alvo
- **Duração:** 12 horas
- **Incrementos:** Duração (+1 hora), Alcance (+15 m)

A contraparte mais poderosa do feitiço Prisão Menor da família Kuni, este feitiço também tem sido empregado por shugenjas de outros clãs, especialmente os do Clã Fênix. Ele é usado para aprisionar criaturas das Terras Sombrias mais poderosas

e membros dos Perdidos, tipicamente para fins de interrogatório. Qualquer Perdido e criatura das Terras Sombrias pode ser afetado por este feitiço. Ele também pode afetar outras criaturas espirituais que estejam Maculadas. Ele não pode afetar qualquer outro tipo de criatura.

O feitiço é um ritual, e requer dez minutos para ser invocado (o que é bem difícil ao lidar com um oni furioso), mas se shugenjas adicionais se juntarem à invocação o tempo de invocação do feitiço é reduzido em 1 minuto por shugenja, até um mínimo de 1 minuto. Se invocado com sucesso, os invocadores fazem um Teste Resistido de seus Anéis de Terra combinados contra a Terra do alvo. Se os invocadores vencerem, o feitiço cria algemas de puro jade Elemental, que aprisionam a criatura e a deixam indefesa com a dor de suas prisões ardentes pela duração do feitiço. Quando o feitiço expira, as algemas instantaneamente ruem em poeira, e a criatura é capaz de buscar imediata e sangrenta vingança contra seus captores.

Terremoto

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 1Raio de 1,5 km
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Área (+500 m), Duração (+1 minuto por 2 Incrementos)

Este feitiço libera um terrível e devastador terremoto centrado no invocador, que não é afetado. O terremoto destrói completamente toda edificação de madeira no raio de efeito, e inflige sérios danos em estruturas de pedra. Toda pessoa na área do terremoto é jogada ao chão, e continua Prostrada e Paralisada pela duração do feitiço, além de sofrer 2k1 Ferimentos. Indivíduos que estejam dentro de construções (incluindo o invocador) sofrerão 6k6 de dano pelos destroços, tetos desabando, etc. Invocar este feitiço em uma grande área habitada normalmente é considerado um ato de guerra.

A Vontade dos Kamis

- **Anel/Domínio:** Terra 5 (Defesa)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (+3 m)

A contraparte de A Força dos Kamis, este feitiço imbui uma pessoa com a firmeza e determinação da Terra, aumentando imensamente sua vontade e tornando-a imune a efeitos de magias elementais. O alvo deste feitiço aumenta sua Vontade em uma quantidade igual ao Anel de Terra do invocador, e quaisquer feitiços (amigáveis ou hostis, mas não feitiços Maho) que o afetem sofrem uma penalidade de –XkX em seu Teste de Conjuração, onde X é o Anel de Terra do invocador. Em troca, porém, o alvo fica tão rígido e obstinado que não interage adequadamente em um ambiente social, e sofre uma penalidade para qualquer teste de Perícia Social de –Xk0, onde X é o Anel de Terra do invocador.

Terra, Nível de Domínio 6

Erga-se, Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 6
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um espírito invocado
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Nenhum

A própria Terra se ergue e toma forma para defendê-lo. A forma final do feitiço Invocar, esta prece invoca um imenso kami de pura Terra para servi-lo. Ele tem a forma vagamente humanoide, com cerca de três metros de altura, com membros espessos e corpo largo formados de pedra e terra. Este poderoso kami de Terra pode se mover até 1,5 m x sua Terra por rodada, e suas passadas tremem a terra em um raio de 6 m ao seu redor, impedindo qualquer um de fazer Ações de Movimento Simples em sua área de efeito. O espírito da Terra é tratado como se todos os seus Atributos Físicos fossem iguais ao seu Anel de Terra, e ataca com Nível de Perícia Jiujutsu igual à metade do seu Anel de Terra. O ND desses ataques é igual ao seu Anel de Terra. O kami pode carregar até 450 kg de peso se assim ordenado, e seus golpes são fortes o bastante para destruírem qualquer estrutura de madeira e rachar paredes de pedra de até 30 cm de espessura. Para fins de dano sofrido, o espírito é considerado com Ferimentos como se fosse um humano com Terra igual ao seu Anel de Terra, mas não sofre penalidades de Ferimentos. Ele é Invulnerável (vide as regras de criaturas no *Livro do Vazio* para detalhes sobre esta habilidade). Se for reduzido a zero Ferimentos, ele é desconjurado.

Essência de Jade

- **Anel/Domínio:** Terra 6 (Defesa, Jade)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada), Alcance (+1,5 m), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos, máximo de 3 alvos)

Este feitiço clama a pureza do jade para proteger seus alvos contra o poder do Jigoku, seja manifesto como a Mácula ou a sinistra magia conhecida como maho. O alvo irradia a luz sagrada verde do jade, e enquanto durar o feitiço, ele não pode ganhar Mácula das Terras Sombrias e é completamente imune aos efeitos de feitiços de maho. Este feitiço não pode ser invocado em ninguém que possua ao menos um Nível completo de Mácula, pois os puros espíritos do jade recuarão de um indivíduo tão corrupto, alertando imediatamente o invocador da natureza Maculada do indivíduo.

Poder do Dragão de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 6 (Defesa)
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alcance (+3 m), Alvos (+1), Especial (absorção de Dano +10 Ferimentos por Incremento)

Este feitiço é o mais poderoso dos feitiços físicos de proteção de Terra, invocando o favor do Dragão de Terra para cobrir os alvos com proteção contra qualquer forma de dano. Os espíritos da Terra absorvem todo dano que os alvos sofrerem enquanto

durar o feitiço. Porém, há limites até mesmo para a resistência da Terra. Nemuranais podem ultrapassar esta proteção. Além disso, se os espíritos da Terra protegendo um alvo específico absorverem um total de 100 Ferimentos de dano, eles ficarão exaustos e os efeitos do feitiço neste alvo se encerrarão.

Prisão de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 6 (Proteção)
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Especial (Teste Resistido, +1k1 para o invocador por Incremento)

O mais poderoso dos feitiços de prisão que shugenjas da Terra usam para lidar com criaturas perigosas, este feitiço pode literalmente aprisionar a essência de tais criaturas enquanto o invocador desejar. Invocar este feitiço requer que o invocador possua uma joia ou pérola onde aprisionar a criatura (o Mestre pode, se quiser, permitir o uso de outros itens raros ou preciosos, como belas caixas lacadas de enigmas ou um pingente de cristal). O feitiço pode afetar qualquer criatura nativa dos reinos de Jigoku, Gaki-dô ou Toshigoku, e qualquer outra criatura não humana com ao menos 1 Nível completo de Mácula.

Após invocar o feitiço, o invocador deve fazer um Teste Resistido de Vontade contra o alvo. Se o invocador vencer, o corpo físico da criatura some e sua essência é aprisionada no item. Ele continuará lá indefinidamente a menos que o item seja fisicamente destruído. Se isto ocorrer, a criatura liberada imediatamente recupera sua forma física, e muito provavelmente procurará vingança contra o invocador ou seus descendentes.

Vazio, Nível de Domínio 1

O Afago do Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Embora aprendizes do ishiken-dô não possam afetar o padrão do Vazio, eles podem realizar pequenas alterações. Você pode negar uma Desvantagem Mental ou Espiritual que o alvo desta magia possua, até um máximo de 5 pontos em valor. A Mácula das Terras Sombrias não pode ser removida através desta magia, embora os transtornos mentais causados pela Mácula possam ser aliviados temporariamente.

Fluir pelo Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Até 30 dm³ de matéria elemental pura
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Área (+30 dm³)

No Vazio, todas as coisas são iguais, tudo e nada. Ao acessar esta conexão, você pode transformar uma pequena quantidade de matéria elemental pura — água, fogo, ar ou terra em forma de poeira ou solo — em qualquer outro elemento.

Recorrer ao Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** Pessoal

- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Especial (+1 Ponto de Vazio ganho por três Incrementos)

A capacidade de alcançar o Vazio e ganhar força dele é uma lição vital no treinamento de toso ishiken. Ao completar este feitiço, você ganha um número de Pontos de Vazio adicionais igual ao seu Nível de Escola mais um. Se esses Pontos de Vazio o levarem além do número que você normalmente possui, então você perde um Ponto de Vazio extra a cada rodada que não usar um.

Sentir o Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** 7,5 m
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Área (+1,5 m de raio)

A Vida é evidente no Vazio como estrelas no céu noturno. Este feitiço o põe em um transe durante o qual você se torna ciente da localização de qualquer criatura viva no raio do feitiço. Embora você esteja ciente de sua localização, você não pode vê-los ou qualquer detalhe presente. Você saberia que há três humanos esperando fora do muro do castelo, por exemplo, mas não saberia mais nada além de sua presença. Isto também lhe dá informações a respeito de criaturas não racionais e naturais. Espíritos e criaturas das Terras Sombrias são reconhecidos como uma brecha em sua consciência, embora este feitiço não possa reconhecer humanos Maculados como qualquer outra coisa além de humanos.

Testemunhar o Desconhecido

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** 4,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

É possível ter lampejos fugazes de coisas que ainda não ocorreram vislumbrando o Vazio. Se você está atrasando sua ação, você pode interromper o alvo deste feitiço após ele ter declarado sua ação, mas antes que ele aja quando seu Turno chegar. Isto pode ser feito durante toda Rodada na duração do feitiço (normalmente alguém atrasando sua Ação não pode interromper a Ação de outro participante).

Tocar o Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um alvo
- **Duração:** Instantânea
- **Incrementos:** Alcance (+ 1,5 m)

A sensação de experimentar o Vazio pela primeira vez pode ser extremamente perturbadora para aqueles que não estão acostumados a isso. O alvo deste feitiço sofre 1k1 de dano e estará Atordoado.

Ver Através das Mentiras

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Especial (uma Vantagem/Desvantagem adicional por Incremento)

Os padrões que compõem todas as coisas no Vazio existem em indivíduos também, e com treinamento, ishikens podem reconhecê-los. Você descobre a Vantagem ou Desvantagem de maior valor em pontos (sua escolha) possuída pelo alvo deste feitiço.

Visão Irrestrita

- **Anel/Domínio:** Vazio 1
- **Alcance:** 80 km
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 4 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada), Alcance (+8 km)

A lição mais essencial do ishiken é que tudo está ligado pelo Vazio, e pelo Vazio tudo pode ser percebido. Ao concentrar sua energia, você pode olhar através do véu e ver outro local como se estivesse lá. Este local deve ser conhecido por você, e você deve ter estado lá pelo menos uma vez. Pela duração do feitiço, você pode ver e ouvir tudo que ocorre no outro local, mas você não pode ser detectado nem interagir com coisas ou indivíduos lá de nenhuma forma. Durante este feitiço, seu corpo está em um estado de transe que o deixa altamente vulnerável a ataques (seu NA de Armadura é reduzido a 5).

Vazio, Nível de Domínio 2

Alterar o Curso

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Ishikens têm uma capacidade muito maior de usar o Vazio do que outras pessoas, e podem fazê-lo conscientemente. Você pode gastar múltiplos pontos de Vazio em qualquer jogada enquanto o feitiço durar. Ainda deve ser uma jogada na qual o gasto de Pontos de Vazio é permitido (nenhuma avaliação de dano pode ser aumentada por este feitiço, por exemplo).

Atingir o Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Objeto alvo, até 2 kg de peso
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Área (+0,5 kg por dois Incrementos), Alcance (+1,5 m)

Todas as coisas, vivas ou mortas, existem no Vazio, e podem ser tocadas por ele. Você pode manipular objetos pelo Vazio, movendo-os sem tocá-los. Esses objetos são pequenos, normalmente até o máximo de apenas 2 kg, embora um poderoso shugenja possa fazer Incrementos suficientes para mover itens mais pesados.

Beber de Sua Essência

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

À medida que um ishiken se torna mais poderoso, ele ganha mais informação examinando o padrão individual no Vazio. Você descobre muito sobre o alvo do feitiço, incluindo seus Anéis individuais (mas não Atributos), suas penalidades de Ferimento atuais e uma palavra que resuma seu humor atual ("hostil", "pesaroso", "confuso", etc.).

Falsos Sussurros

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Nenhum

Fundir o Vazio de dois seres, mesmo que só por um momento, pode fazer com que um dos dois seja manipulado se ele não estiver preparado para isto. O alvo deste feitiço repetirá a próxima sentença que você disser, literalmente, sem qualquer conhecimento prévio do que está fazendo. Eles falam as palavras com sua voz normal, independente de como você as disser. Este efeito não permitirá que outras pessoas invoquem feitiços, mesmo que você as faça recitar uma parte de um feitiço. Este feitiço só permite o efeito uma vez, a primeira vez que você disser uma simples sentença na duração do feitiço.

Retirado do Curso

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 5 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 round), Alcance (+5')

Ishikens talentosos podem impedir que outros acessem o Vazio, mesmo que apenas temporariamente. Se o feitiço tiver sucesso, o alvo deve passar por um Teste Resistido de Vazio antes de ser capaz de gastar Pontos de Vazio de novo. Esta jogada não conta como ação do alvo, Por e só precisa passar em um Teste Resistido por turno, mesmo se está gastando múltiplos Pontos de Vazio como resultado de uma Técnica ou habilidade.

A Voz Vazia

- **Anel/Domínio:** Vazio 2
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 5 minutos
- **Incrementos:** Nenhum

Recorrer à essência de tudo permite que um ishiken invoque os kamis com uma facilidade muito maior que o normal. Pela duração deste feitiço, você pode invocar feitiços de outros elementos sem fazer suas preces em voz alta. Isto se aplica apenas a feitiços de Nível de Domínio igual ou menor (qualquer feitiço de Nível de Domínio 1 ou 2).

Vazio, Nível de Domínio 3

Ecos no Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

Pensamentos são como sussurros no Vazio, quando se sabe como ouvi-los. Enquanto este feitiço estiver agindo e você manter concentração em um alvo dentro da área de efeito, você pode ouvir o que esta pessoa está pensando. Como isto se manifesta pode variar dependendo do indivíduo. Guerreiros rígidos podem ter frases curtas resumindo seus pensamentos, enquanto artistas podem pensar em termos de poesia.

Intento Kármico

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Alcance:** 6 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto), Alcance (+1,5 m)

Elos forjados pelo Vazio permitem a passagem de uma energia grandiosa, a substância do universo em si, entre os que o compartilham. Você pode afetar qualquer indivíduo voluntário com este feitiço. Todos os Pontos de Vazio restantes que vocês possuam são armazenados em uma mesma reserva, que você ou o alvo podem usar normalmente. Essencialmente, este feitiço permite que dois indivíduos compartilhem Pontos de Vazio como acharem melhor. Isto também permite que ishikens compartilhem Pontos de Vazio adicionais que ganharem por outros feitiços de Vazio. No final da Duração do feitiço, todos os Pontos de Vazio restantes são divididos entre os participantes, até seu número máximo normal.

Ler a Essência

- **Anel/Domínio:** Vazio 3 (Adivinhação)
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** Um objeto alvo
- **Duração:** Instantâneo (vide descrição)
- **Incrementos:** Nenhum

Até mesmo objetos têm ressonância, e conservam alguma memória de quem os segurou, e eventos que ocorreram envolvendo-os. Ao meditar sobre um objeto, você pode ter uma visão do indivíduo que o segurou por último, ou de um grande evento que pode tê-lo envolvido de alguma maneira. Usar este feitiço em um pincel de caligrafia, por exemplo, poderia mostrar a última pessoa que o usou para escrever uma carta. Usá-lo em uma arma poderia mostrar a última morte que ela causou. O Mestre tem autoridade total sobre que visão o feitiço gera. Objetos extremamente importantes, como armas ancestrais ou estandartes, podem ter visões poderosas que prendem o invocador por longos períodos de tempo, ao invés de compartilhar simples visões instantâneas.

Liberação de Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo

- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

A maioria ignora o Vazio que corre dentro deles, e não o percebem até que sejam privados dele. Você deve fazer um Teste Resistido de Vazio contra o alvo deste feitiço. Se tiver sucesso, o alvo perde um Ponto de Vazio e você ganha um Ponto de Vazio. Um ponto adicional é trocado para cada incremento de 5 pelo qual você excedeu ao Teste do alvo. Esses Pontos de Vazio temporários podem levá-lo além do número máximo de Pontos de Vazio que você pode ter, mas eles expiram em uma hora se não usados. Este feitiço não pode ser usado em uma criatura que não tenha Pontos de Vazio, ou que tenha outro efeito mecânico que substitua o Vazio (como o Akasha Naga ou o Nome Roedor).

Momento de Clareza

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 2 Rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada)

A plenitude da realização humana é refletida no Vazio. Você pode escolher qualquer Perícia. Você ganha níveis temporários nesta perícia igual ao seu Anel de Vazio. Se você já possui níveis nesta Perícia, o novo nível da Perícia substitui o seu antigo; os dois não são cumulativos.

Vazio, Nível de Domínio 4

Ataque do Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Especial (+1k0 de dano por dois Incrementos)

O corpo mortal só pode suportar determinado contato direto com o Vazio; além disso, a carne é destruída se exposta demais. Este feitiço inflige dano com ND igual ao seu Anel de Vazio.

Equilíbrio dos Elementos

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 5 rodadas / 5 minutos (vide descrição)
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada / +1 minuto, vide descrição), Especial (+1k1 Ferimentos por dois Incrementos)

Falhas no grande padrão do Vazio podem ser superadas, não importa a seriedade. Você pode anular todas as Desvantagens do alvo pela duração do feitiço. Efeitos negativos infligidos por feitiços (como penalidades de NA, redução de NA de Armadura ou de Atributo/Anel) são anuladas também, contanto que o Nível de Domínio do feitiço causando a penalidade seja 3 ou menor. Se usado durante o ambiente desgastante de um combate, a duração deste feitiço é extremamente limitada (5 rodadas). Porém em situações fora de combate, os efeitos do feitiço podem durar significativamente mais (5 minutos). Essa reposição temporária do padrão do alvo também cura 3k3 Ferimentos.

Fechar o Véu

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um espírito alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m), Alvos (+1 espírito por Incremento)

A ausência que há no Vazio é parte integrante do que separa os vários reinos espirituais um do outro, e é possível fortalecê-lo em certas áreas. Você pode afetar qualquer espírito não nativo do reino mortal do Ningen-dô. Este espírito é banido para seu reino natal por pelo menos seu Anel de Vazio em meses. Para espíritos que possuam um corpo físico no reino mortal, como onis ou certos espíritos metamorfos, é necessário um Teste Resistido de Vontade para que este feitiço os afete. Espíritos que sejam significativamente mais poderosos que você (critério do Mestre) podem ser imunes aos efeitos deste feitiço.

Preencher com o Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (pode ser aumentado em 3 m com três Incrementos)

Fortalecer a conexão de um indivíduo com o Vazio pode repor suas reservas de energia interna. O alvo deste feitiço recupera todos os Pontos de Vazio perdidos, até o máximo de seu número normal.

Vazio, Nível de Domínio 5

Dividir a Alma

- **Anel/Domínio:** Vazio 5
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O Invocador
- **Duração:** 1 minuto
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto)

Os verdadeiros mistérios do Vazio estão além da compreensão dos não ishikens. Ao usar este feitiço, você pode dividir sua alma pelo Vazio, e existir em dois lugares do reino mortal simultaneamente. Ao invocar este feitiço, segundo "você" aparece em qualquer lugar que você queira dentro de sua visão. Você tem pleno conhecimento de tudo que acontece nos dois lugares, e pode fazer quaisquer ações normais nos dois lugares (as duas manifestações agem simultaneamente). Apenas uma das manifestações pode fazer um Teste de Conjuração por rodada. Quaisquer Ferimentos sofridos por qualquer manifestação são combinadas quando o feitiço termina, e se uma delas morrer, ambas morrem.

Essência Liberta

- **Anel/Domínio:** Vazio 5
- **Alcance:** 7,5 m
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1 hora), Alcance (+1,5 m)

Interferir no padrão do Vazio de outro ser pode resultar em mudanças catastróficas de suas habilidades. Os Anéis do alvo são reordenados aleatoriamente, junto com seus Atributos. Por exemplo, um alvo poderia trocar seu Anel de Ar com seu Anel de Fogo, e seu Anel de Água por seu Anel de Terra pela duração deste feitiço. Atributos Físicos e Mentais trocam seus valores se esses valores são maiores que o Anel. No exemplo acima, se seu alvo tem Ar 3 e Reflexos 4, ele teria Fogo 3 e Agilidade 4, com seus valores para esses Atributos redistribuídos para seus Ar e Reflexos.

Reforjar

- **Anel/Domínio:** Vazio 5
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um objeto
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Nenhum

Tudo é um e um é tudo. Você pode pegar qualquer objeto simples e transformá-lo em qualquer outro objeto de tamanho comparável. Isto só funcionará em um objeto que seja uniforme em sua construção, e não uma reunião de múltiplas peças. Este feitiço não afetará matéria viva. Embora os efeitos deste feitiço sejam permanentes, ele pode ser revertido com uma segunda invocação no mesmo objeto, mesmo que por um ishiken diferente.

Vazio, Nível de Domínio 6

Anel do Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 6
- **Alcance:** Pessoal
- **Área de Efeito:** O invocador
- **Duração:** Concentração
- **Incrementos:** Duração Duração (-5 minutos ao tempo de invocação)

Rara e extraordinariamente poderosa, mesmo para padrões de shugenjas, esta prece invoca o favor original do Dragão cujo domínio os ishikens lidam: o Dragão do Vazio. Diferente de outros feitiços, este não é simplesmente ensinado, mas simplesmente aprendido pela intuição daqueles capazes de invocá-lo (e como tal não há manuscrito associado a ele). Na verdade este feitiço se parece mais com um ritual de meditação, permitindo-lhe comunicar-se com o próprio Dragão do Vazio, um feito que poucos mortais conseguiram realizar com sucesso. Durante seus breves momentos de contato com esta entidade divina, você pode fazer qualquer pergunta. O Dragão do Vazio sabe tudo que pode ser sabido, embora não esteja sob qualquer compulsão especifica para responder diretamente, ou sequer responder. O respeito deve sempre ser mantido, pois os que tentaram este feito no passado e falharam em prestar o devido respeito deixaram de existir totalmente.

Desfazer o Mundo

- **Anel/Domínio:** Vazio 6
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura, indivíduo ou objeto alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+1,5 m)

A mais poderosa e aterrorizante habilidade dos que comandam o Vazio é a capacidade de destruir os laços que existem entre os cinco elementos. Ao erradicar esses laços entre os elementos existentes, você pode efetivamente fazer um objeto ou criatura deixar de existir.Quando você invoca este feitiço em uma criatura viva, você deve superá-la em um Teste Resistido usando seu Vazio contra a Terra do alvo. Se você tiver sucesso, ela é instantaneamente morta, e seus restos desaparecem no Vazio. O sucesso é automático contra itens não mágicos, mas tentar destruir um objeto desperto, como um nemuranai, pode ter consequências sérias a critério do Mestre (os kamis contidos em um item desperto frequentemente respondem muito mal a este tipo de ataque, por exemplo).

Erga-se das Cinzas

- **Anel/Domínio:** Vazio 6
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Um indivíduo alvo
- **Duração:** Instantâneo (requer uma hora para ser invocado)
- **Incrementos:** Especial (+1 hora de regressão por Incremento)

Rara e extraordinariamente poderosa, mesmo para padrões de shugenjas, esta prece invoca o favor original do dragão cujo domínio os ishikens lidam: o Dragão do Vazio. Diferente de outros feitiços, este não é ensinado, mas simplesmente aprendido pela intuição daqueles capazes de invocá-lo (e como tal, não há pergaminho associado a ele). Na verdade, este feitiço se parece mais com um ritual de meditação, permitindo ao invocador comunicar-se com o próprio Dragão do Vazio, um feito que poucos mortais conseguiram realizar com sucesso. Durante seus breves momentos de contato com esta entidade divina, você pode fazer qualquer pergunta. O Dragão do Vazio sabe tudo que pode ser sabido, embora não esteja sob qualquer compulsão específica para responder diretamente, ou sequer responder. O respeito deve sempre ser mantido, pois os que tentaram este feito no passado e falharam em prestar o devido respeito deixaram de existir totalmente.

Este feitiço não pode ser usado para restaurar alguém que morreu.

Equipamento

Tudo que um samurai precisa para cumprir seu dever é dado a ele por seu senhor, das armas que carrega à armadura que o protege, passando pelo kit de viagem que ele carrega enquanto se move pelo Império. Samurais também recebem um soldo de seu senhor, porém, e portanto têm o dinheiro necessário para comprar itens adicionais se assim desejarem. Porém qualquer samurai que compre armas ou armaduras adicionais deve fazê-lo discretamente, já que é possível que alguns senhores tomem isto por uma declaração de que falharam em equipar seus vassalos adequadamente. Entretanto muitos reconhecem que samurais são guerreiros, e ficariam contentes em verem seus servos comprarem armas adicionais com as quais cumprirão suas vontades.

Armadura

O modelo de armadura varia consideravelmente de um Clã para outro, e até mesmo varia de tipo para tipo dentro dos Clãs. Porém em sua maior parte, armaduras rokuganis são feitas de placas de madeira laqueadas, cerâmica e metal. Esses trajes são montados com a intenção de defletirem golpes de armas ao invés de tentar detê-los. Mesmo a katana de mais baixa qualidade pode cortar madeira sem muita dificuldade, mas uma armadura de metal puro é simplesmente incômoda e restritiva demais para ser usada por tempo significativo.

Uma Armadura tem dois benefícios primários para os que a usam. Primeiro, ela aumenta a NA de Armadura do usuário, tornando-o mais difícil de ser atingido por ataques. Segundo, ela possui uma qualidade chamada Redução. Redução diminui a quantidade de qualquer avaliação de dano feita contra a pessoa usando a armadura pela quantidade listada na descrição. Logo, um indivíduo usando uma Armadura Leve (que tem Redução 3) que sofra 12 Ferimentos de um ataque na verdade sofreria apenas 9 Ferimentos. Isto se aplica a todo dano de ataques a menos que mencionado o contrário.

Armadura Ashigaru

Muito menos cara de produzir do que as armaduras leves ou pesadas de samurais, a armadura ashigaru é também mais leve, menos restritiva e menos protetora do que as tradicionais armaduras leve e pesada. Ela consiste em placas que protegem a cabeça, tronco e coxas. Não é incomum que batedores da casta samurai usem armadura ashigaru ao invés de armaduras samurais por conceder-lhes maior mobilidade na execução de seus deveres. Ronins também a usam por sua disponibilidade.

- **Bônus ao NA de Armadura:** +3
- **Redução:** 1
- **Preço:** 5 kokus

Armadura Leve

De longe a armadura mais comum usada por samurais nos exércitos dos Clãs Maiores, a armadura leve é o padrão pelo qual outras armaduras são medidas. As placas sobrepostas protegem primariamente o tronco, cabeça, braços e coxas, mas antebraços e canelas são deixados bastante descobertos para prevenir perda excessiva de mobilidade ou alcance de movimento. A Armadura leve é geralmente a preferida de batedores e infantaria, principalmente uma infantaria que precise se mover rapidamente no campo de batalha.

- **Bônus ao NA de Armadura:** +5
- **Redução:** 3
- **Regras Especiais:** Usar armadura leve aumenta o NA de todo Teste de Esportes e Furtividade em 5.
- **Preço:** 25 koku

Armadura Pesada

Enquanto a armadura leve é frequentemente usada por batedores ou infantaria rápida, a armadura pesada é a preferida das tropas de linhas de frente ou os que esperam estar na parte mais intensa da luta. Armadura pesada protege o corpo inteiro, incluindo braços, pernas, mãos, pés e face, que é protegida por um elmo fechado chamado kabuto. Embora a mobilidade do usuário seja significativamente prejudicada, muitos consideram a maior proteção digna do esforço.

- **Bônus ao NA de Armadura:** +10
- **Redução:** 5
- **Regras Especiais:** Usar armadura pesada aumenta o NA de qualquer Teste de Perícia usando Agilidade ou Reflexos em 5
- **Preço:** 40 koku

Armadura de Cavalaria

Uma versão modificada da armadura leve, a armadura de cavalaria é projetada para ser usada por soldados a cavalo, e as placas foram reorientadas para defletir golpes de tropas a pé. Esta customização aumenta drasticamente a eficácia da armadura, mas apenas enquanto o usuário está montado.

- **Bônus ao NA de Armadura:** +4, +12 quando a cavalo
- **Redução:** 4
- **Regras Especiais:** A Armadura de cavalaria é considerada uma armadura pesada para propósitos de efeitos mecânicos que especificam o tipo de armadura, incluindo Técnicas, Vantagens, etc. Usar uma armadura de cavalaria aumenta o NA de todo Teste de Agilidade e Reflexos em +5 a menos que o usuário esteja a cavalo.
- **Preço:** 55 koku

Armas

Armas são em muitos aspectos o elemento chave de um samurai. Em particular, a katana que representa a alma de um samurai, e a wakizashi que representa a sua honra. Embora o daisho, o par de katana com wakizashi, seja de longe a mais importante e comum arma entre os samurais, há uma vastidão de outras opções disponíveis, todas tendo seus seguidores entre os Clãs Maiores.

Cada arma listada nesta seção inclui um termo chamado ND. Esta é a abreviação de "Nível de Dano", e indica a quantidade de dano jogada ao usar a arma em questão. Para armas corporais, um personagem usando uma arma soma sua Força ao número de dados rolados no ND. Para uma arma à distância, a Força do arco é somada ao número de dados rolados para o ND de uma flecha.

Armas têm tamanho: pequena, média e grande. Embora as categorias não tenham defeitos ou benefícios por si só, elas são levadas em consideração para outros efeitos mecânicos. Por exemplo, preparar uma arma grande demora mais que preparar

uma arma pequena, e é mais fácil ocultar uma arma pequena, mas é claro que armas grandes tendem a causar mais dano.

Flechas

Há várias flechas diferentes usadas por arqueiros em Rokugan, todas com uma finalidade bastante especifica, e todas produzidas de maneira relativamente barata. O ND de uma flecha é somado à Força do arco usado para dispará-la para determinar a quantidade total de dados usados para a avaliação de dano.

- **Perfuradora de Armadura:** Essas flechas substituem a ponta mais larga da Folha de Salgueiro por um espeto estreito destinado a atravessar placas reforçadas. Elas são eficazes em atravessar armadura, mas sacrificam parte do dano infligido.
- **Cortadora de Carne:** Essas flechas têm pontas mais largas, por vezes dentadas, destinadas a causar grande dano em alvos sem armadura. Elas são inúteis contra alvos com armadura e não podem ser disparadas tão longe quanto a flecha Folha de Salgueiro padrão, mas contra alvos desprotegidos são devastadoramente eficazes.
- **Bulbo Sibilante:** Essas flechas têm uma ponta chata e oca que produz um alto som agudo quando disparadas. Elas são usadas para sinalizar ou soar alarmes, e geralmente causam pouco dano.
- **Cortadora de Cordas:** Cortadoras de Cordas têm pontas largas e em forma de "C", que visam cortar cordas ou outros itens similares, como cordões de estandartes e semelhantes.
- **Folha de Salgueiro (Ya):** A folha de salgueiro ou ya é a flecha padrão usada pelos arqueiros pelo Império. Esta é a flecha usada para ensinar arquearia aos samurais no começo de sua infância, e o tipo usado pelos maiores arqueiros do país. Três quartos de todas as flechas carregadas por um arqueiro típico são do tipo Folhas de Salgueiro.

A Economia de Rokugan

Como discutido no Livro do Ar, a unidade monetária básica de Rokugan é o koku. Um koku é originalmente destinado a ser o valor correspondente à quantidade de arroz necessária para alimentar um homem por um ano inteiro. Um koku se divide em cinco alqueires, representado por uma pequena moeda de prata chamada bu, e cada bu se divide em dez peças de cobre chamadas zeni.

Porém ao longo dos séculos, o desenvolvimento da economia de Rokugan fez com que o valor do koku se desvalorizasse um pouco. No ano 1170, por exemplo, seriam necessários doze kokus para comprar arroz suficiente para um homem se alimentar por um ano. Os preços de armas e armaduras refletem isto.

Tabela 3.1: Tipos de Flechas

Tipo de Flecha	ND	Cost	Special Rules
Perfuradora de Armadura	1k1	2 bu	Ignora o NA de Armadura concedido por armadura
Cortadora de Carne	2k3	5 bu	Dobra o NA de Armadura concedido por armadura; ½ do alcance
Bulbo Simbilante	0k1	5 bu	Faz um alto som agudo
Cortadora de Corda	1k1	3 bu	2 Incrementos Livres para Golpes Mirados contra objetos inanimados; ½ do alcance
Folha de Salgueiro	2k2	1 bu	Nenhum

Arcos

Embora eles não tenham o prestígio associado ao daisho, arcos ainda são considerados uma das principais armas para samurais. Eles são bem mais baratos de produzir, e põem o usuário em menos risco ao enfrentar o inimigo. Arcos são tradicionalmente carregados sem corda para evitar arrebentar ou quebrar a corda. Porém um arqueiro talentoso é treinado a encordoar o arco extremamente rápido, e isto raramente é uma desvantagem a menos que seja emboscado.

Um arco soma seu nível de força ao primeiro número do ND da flecha sendo disparada. Por exemplo, um personagem empunhando um yumi (Força 3) disparando uma flecha Folha de Salgueiro (ND 2k2) rolaria um total de 5k2 de dano. Porém, um personagem cuja Força seja menor que a do arco que está empunhando usa sua Força ao invés da Força do arco.

Todo arco tem um alcance listado. Este é o alcance máximo possível que uma flecha pode ser disparada sem penalidades.

Palavras-Chave

Algumas armas têm qualidades especiais que afetam como elas são usadas, ou introduzem consequências a respeito de seu uso. As palavras-chave mais comuns são:

- Camponesa: Armas com esta palavra-chave são adaptadas de ferramentas ou outros instrumentos camponeses. Usar essas armas normalmente é considerado o equivalente a usar uma Perícia Baixa, e assim normalmente causam uma perda de Honra para cada luta onde sejam empunhadas contra oponentes samurais.
- Samurai: Armas com esta palavra-chave são território exclusivo da casta samurai. Qualquer outra pessoa em posse dessas armas é considerada um criminoso e sujeito a execução imediata.
- Tamanho: Identifica se a arma é grande, média ou pequena.

Armas de Arremesso

Embora arcos sejam as mais comuns armas à distância, elas não são as únicas empregadas por samurais. Várias outras armas podem ser usadas à distância, embora geralmente seu alcance seja bem inferior ao de um arco. Facas e wakizashis podem ser arremessadas usando a Perícia Esportes. Várias lanças podem ser arremessadas com a Perícia Lanças e a Perícia Ninjutsu permite que um personagem atire shurikens e tsubutes como armas à distância. A menos que especificado o contrário, armas de arremesso somam a Força do usuário ao ND da arma para determinar dano, assim como armas corporais.

Um arco pode disparar uma flecha a uma distância adicional igual ao dobro de seu alcance, mas sofre uma penalidade -1k0 à jogada de ataque para cada 15 m além do alcance listado. Arcos usados contra oponentes em alcance corporal do arqueiro também causam uma penalidade -10 ao total da jogada de ataque.

Dai-kyu

Projetado para ser disparado a cavalo, o dai-kyu é composto de vários pedaços de madeira, chifre e tendões unidos com cola. Eles são facilmente os mais poderosos arcos usados por forças armadas em Rokugan, e são considerados quase tão valiosos para um arqueiro quanto sua katana.

- **Palavras-chave:** Grande
- **Força:** 4 (Força Mínima 3 necessária para empunhar)
- **Alcance:** 150 m
- **Regras Especiais:** Aumentar o NA de todo Teste do ataque em +10 se usado a pé.
- **Preço:** 25 kokus

Han-kyu

Menores que o yumi e geralmente mais fáceis de usar e carregar, o han-kyu é um arco popular usado por magistrados viajantes ou batedores que dependem de velocidade e furtividade. Um han-kyu normalmente é feito de uma peça única de madeira ou chifre.

- **Palavras-chave:** Pequena
- **Força:** 1
- **Alcance:** 30 m
- **Regras Especiais:** Aumente o NA de toda jogada de ataque em +10 se usado a cavalo.
- **Preço:** 6 kokus

Yumi

Este é o arco básico carregado por arqueiros de infantaria, e por samurais que viajem independente de seus exércitos ou outros grandes grupos. É um arco poderoso, embora não tão poderoso quanto o dai-kyu, mas sua curvatura o torna inconveniente para uso a cavalo.

- **Palavras-chave:** Grande
- **Força:** 3
- **Alcance:** 75 m
- **Regras Especiais:** Aumentar o NA de toda jogada de ataque em +10 se usado a cavalo.
- **Preço:** 20 kokus

Armas de Corrente

Armas de corrente são extremamente incomuns, devido à grande dificuldade de uso. Há incontáveis variantes dessas armas, mas todas são compostas de uma ou duas armas ligadas por uma corrente. Algumas armas são ligadas a um peso, enquanto outras podem ter duas armas. Elas são tradicionalmente empunhadas girando uma ou duas pontas e enrolando-as no oponente, atingindo-os diretamente ou prendendo-os para que possam ser atingidos pela arma na outra ponta.

Kusarigama

A arma de corrente mais comum, a kusarigama é particularmente popular entre samurais do Clã Louva-a-deus. Ela é essencialmente uma kama (vide Facas)com a base de seu cabo ligado a uma corrente de 1,5 m a 2 m de comprimento ligado a um peso, tipicamente um cilindro ou esfera de metal.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 0k2 0k2 (kama), 0k1 (peso)
- **Preço:** 5 kokus

Kyoketsu-shogi

O kyoketsu-shogi é mais uma ferramenta do que uma arma, mas pode ser usada para atacar um oponente sem grande dificuldade. Popular entre ninjas e outros criminosos, esta arma é um gancho de metal ligado a uma corrente ou, mais frequentemente, uma corda de seda. A outra ponta da corda é pesada para mantê-la firme enquanto alguém escala a corda até onde o gancho tenha se prendido.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 0k1
- **Regras Especiais:** Dobrar o bônus de NA de Armadura da armadura do oponente
- **Preço:** 9 bus

Manrikikusari

Esta arma barata é uma corrente com pesos nas duas pontas. Tradicionalmente eles são pesos de tamanho pequeno a médio, embora nas terras do Caranguejo tenha se tornado popular usar pesos esféricos.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 1k1
- **Preço:** 3 kokus

Armas de Haste

Armas de Haste e suas irmãs, Lanças, são muito similares em muitos aspectos. Ambas são armas longas que podem ser usadas para manter um oponente à distância ou atacar oponentes montados quando se está a pé. Elas foram separadas em dois grupos para impedir que uma Perícia de Arma concedesse proficiência sobre uma gama muito vasta de armas.

Bisento

Um bisento é um cabo de madeira com uma pesada lâmina de espada na ponta. A lâmina é mais pesada que a da katana ou nagamaki, e o bisento pode ser uma arma perigosamente pesada nas mãos de alguém não treinado em seu uso. Ela é uma arma popular entre certas seitas de sohei, ou monges guerreiros, mas além disso ela não é comumente vista.

- **Palavras-chave**: Grande
- **ND:** 3k3
- **Preço:** 12 kokus

Nagamaki

A nagamaki é basicamente uma lâmina de espada (embora não tão bem feita quanto à de uma katana) presa a um cabo curto de madeira. Ela é projetada para ser uma arma leve, empunhada com uma mão, e combina as virtudes da espada com o impulso de uma arma de haste.

- **Palavras-chave**: Grande
- **ND:** 2k3
- **Preço:** 8 kokus

Naginata

A naginata é a mais respeitada arma de haste usada em Rokugan, e é particularmente popular entre samurais-ko e guerreiros do Clã Fênix. A naginata é similar ao bisento, pois é uma lâmina de espada ligada à ponta de um cabo de lança. Ela é mais leve que o bisento, e mais longa que a nagamaki.

- **Palavras-chave:** Grande, Samurai
- **ND:** 3k2
- **Preço:** 10 kokus

Sasumata

A sasumata também é conhecida como "prendedor de homens" devido ao seu propósito original, que é deter sem causar dano significativo. A arma é um cabo de 1,2 m com uma lâmina afiada em forma de "c" na ponta. Esta ponta é usada para prender um oponente contra o chão ou parede sem infligir dano, contanto que o alvo não lute. Magistrados e seus assistentes usam a sasumata para deter samurais bêbados ou desordeiros.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 0k2
- **Regras Especiais:** A sasumata pode ser usada para iniciar e manter uma imobilização
- **Preço:** 6 kokus

Sodegarami

Embora a sasumata se destine a capturar e prender, a sodegarami visa deter prendendo as roupas de um alvo. Seu cabo de 1,2 m tem uma ponta em forma de "T" coberta de ganchos e rebarbas, facilitando prender a roupa de um oponente e segurá-lo.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 1k1
- **Regras Especiais:** A sodegarami pode ser usada para iniciar e manter uma imobilização.
- **Preço:** 6 kokus

Armas de Ninjutsu

Nenhum samurai honrado consideraria utilizar algo tão repulsivo quanto aquelas agrupadas como armas de ninjas. Elas são ferramentas odiosas e condenáveis usadas por covardes sem honra que não possuem a coragem e habilidade de enfrentar seus oponentes com espada em mãos. Ainda assim, há vantagens definitivas em tais armas, embora muitas delas dependam muito mais de longo treinamento do que as armas em si. Usar uma arma de Ninjutsu, assim como uma arma com a descrição Camponesa é considerado uma Baixa Perícia.

Zarabatana

A zarabatana é uma arma popular entre ninjas porque é barata, fácil de usar e pode ser usada fora de combate como instrumento de respiração enquanto submerso (o que é necessário mais vezes do que se imagina para um ninja). Pequenos dardos são colocados no tubo e então propelidos no alvo soprando fortemente por ele. Embora os dardos praticamente não causem dano, eles normalmente são envenenados, o que é o real benefício de usar esta arma em primeiro lugar. Zarabatanas têm um alcance efetivo de 9 m.

- **Palavras-chave:** Médio
- **ND:** 1 Ferimento
- **Regras Especiais:** Triplique o NA de Armadura proveniente da armadura do oponente. O aumento de dano pela Perícia Ninjutsu aumenta o dano da zarabatana para 1k1 no Nível 3 e 2k1 no Nível 7. Recarregar uma zarabatana é uma Ação Livre.
- **Preço:** 8 zenis

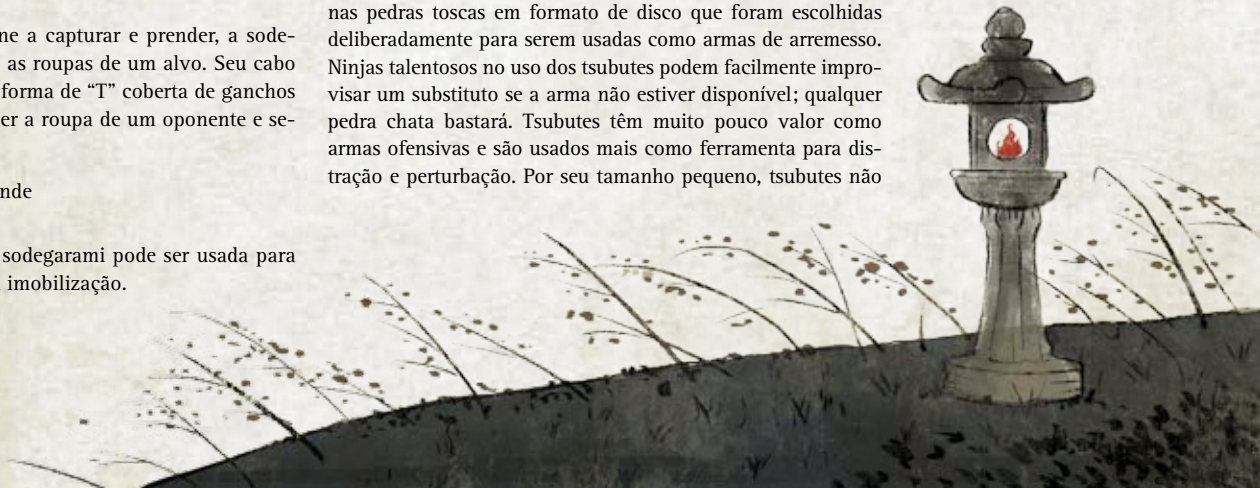
Shuriken

O shuriken talvez seja a ferramenta definitiva dos ninjas, e a que os identifica imediatamente como membros de sua profissão. Um shuriken é um pequeno disco de metal com bordas afiadas ou espinhos achatados que brotam do centro. Eles são baratos, fáceis de serem ocultos ou disfarçados, descartáveis e simples de produzir em grande quantidade. Shurikens também podem ser untados em veneno. Por causa de seu tamanho, shurikens não somam a Força do usuário ao ND quando usados como armas de longa distância, e seus dados de dano não explodem.

- **Palavras-chave:** Pequeno
- **ND:** 1k1
- **Regras Especiais:** Shurikens podem ser arremessados a até 7,5 m
- **Preço:** 2 bus

Tsubute

O oposto do shuriken em vários aspectos, tsubutes são pequenas pedras toscas em formato de disco que foram escolhidas deliberadamente para serem usadas como armas de arremesso. Ninjas talentosos no uso dos tsubutes podem facilmente improvisar um substituto se a arma não estiver disponível; qualquer pedra chata bastará. Tsubutes têm muito pouco valor como armas ofensivas e são usados mais como ferramenta para distração e perturbação. Por seu tamanho pequeno, tsubutes não



somam a Força do usuário ao seu ND quando usados como armas de arremesso, e seus dados de dano não explodem.

- **Palavras-chave:** Pequena
- **ND:** 1k1
- **Regras Especiais:** Tsubutes podem ser arremessados a até 9 m.
- **Preço:** 1 bu

Armas Pesadas

O termo armas pesadas se aplica a várias armas diferentes que podem ser agrupadas principalmente pelo seu tamanho e grande capacidade de dano. Armas pesadas necessitam de duas mãos para serem usadas efetivamente.

Dai Tsuchi

Um imenso martelo de guerra de duas mãos popular no Clã Caranguejo, o dai tsuchi é uma das mais eficazes ferramentas que os samurais de Rokugan têm contra as grandes e blindadas criaturas das Terras Sombrias que ocasionalmente ameaçam o Império. Em mãos treinadas, o dai tsuchi foca sua forma em uma área muito pequena que pode rachar armadura ou o espesso couro dos demônios sem grande dificuldade.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 5k3
- **Preço:** 15 kokus

Masakari

O masakari é na verdade um machado de uma mão, uma variante dos machados usados por lenhadores e cortadores de lenha pelo Império. Ele é significativamente menor que outras armas pesadas, mas é usado de maneira muito semelhante, daí a inclusão nesta categoria.

- **Palavras-chave:** Média
- **ND:** 2k3
- **Preço:** 8 kokus

Ono

O ono é um grande machado de duas mãos que pode facilmente ser usado para derrubar árvores e arrancar membros. A força bruta que pode ser canalizada por um ataque descendente na fina lâmina de um machado resulta talvez na mais devastadora arma pessoal que um guerreiro treinado pode usar.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 0k4
- **Preço:** 20 kokus

Tetsubo

O tetsubo é a arma registrada de muitos heróis do Clã Caranguejo, particularmente durante a Guerra dos Clãs, e como tal se tornou um símbolo de muitos jovens aspirantes a guerreiros Hida. Um tetsubo é essencialmente uma clava de metal com pregos de aço (ou em raros casos, jade) cravados em sua extensão. Este formato simples é incomparável para quebrar armaduras e outros alvos endurecidos.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 3k3
- **Preço:** 20 kokus

Bastões

Bastões são simples de fazer e fáceis de usar. Eles são populares entre a casta camponesa pois normalmente não são tidos como armas e também porque são populares entre os monges da Irmandade de Shinsei, a quem os camponeses admiram e reverenciam bastante. Por também serem leves e contusivos, bastões são incrivelmente ineficazes contra a maioria dos alvos com armaduras. Dobre o bônus do NA de Armadura referente à armadura do oponente quando estão sendo atacados por bastões ou varas.

Bo

A mais simples e comum arma do Império, o bo é uma simples haste de madeira de 1,5 m a 1,8 m de comprimento. Ele é usado como bastão de caminhada por viajantes e monges, e funciona como uma arma para os corajosos o suficiente para fazê-lo. Como a maioria dos bastões, o bo quase não tem poder contra armaduras.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 1k2
- **Preço:** 2 bus

Jo

O jo é essencialmente metade de um bo, e é uma vara curta de aproximadamente 90 cm de comprimento. Eles podem ser usados em pares para distribuir uma rápida série de golpes concussivos.

- **Palavras-chave:** Média
- **ND:** 0k2
- **Preço:** 1 bu

Machi-kanshisha

Esta arma extremamente incomum é, mais ou menos, um cachimbo de metal. É uma arma eficaz por seu tamanho e forma, que é um tubo oco de metal com cerca de 90 cm de comprimento. Além de seu uso como instrumento de fumo, ele também pode ser usado para paralisar um oponente através de um forte golpe na cabeça. O tubo machi-kanshisha é visto quase que exclusivamente nas mãos da família Kaeru que governa a Cidade do Sapo Rico.

- **Palavras-chave:** Média

Alcance de Armas

De modo geral, a questão de se uma arma pode não atingir um oponente em situação de combate diferente é deixada ao Mestre. Porém para os grupos que preferem uma abordagem mais tática, sugerimos a seguinte regra geral com relação ao alcance de uma arma: armas pequenas alcançam 0,5 m, médias e grandes 1 m e lanças e Armas de Haste 2.

- **ND:** 0k2
- **Preço:** 20 kokus

Nunchaku

Uma ferramenta de debulhar adaptada, o nunchaku é simples de construir e surpreendentemente eficaz. Ele consiste de dois cabos de 60 cm conectados por uma corrente de 30 cm. Nunchakus são uma arma muito pobre a menos que o usuário seja talentoso em seu uso, neste caso seu uso é belo de se ver e emite uma rajada implacável de golpes contusivos.

- **Palavras-chave:** Camponesa, Pequena
- **ND:** 1k2
- **Preço:** 3 bus

Sang Kauw

Lâmina Crescente e Escudo: o sang kauw é uma arma peculiar vista apenas nas mãos dos que escolhem estudar estilos de luta exóticos. Seu cabo de madeira de 90 a 120 cm tem uma ponta de metal em cada lado. O sang kauw de lâmina crescente tem uma lâmina em forma de "C" no centro que pode ser usada para afastar oponentes, enquanto o sang kauw de escudo tem um escudo de metal para maior proteção.

- **Palavras-chave:** Média
- **ND:** 1k2 (lâmina crescente), 2k1 (sang kauw de escudo)
- **Preço:** 10 kokus

Tonfa

A tonfa tem sua origem como manivela de um moinho. Ela consiste de um cabo de madeira do tamanho aproximado ao antebraço de um homem, com uma haste ao seu lado que permite que ela seja mantida junto ao antebraço. Desta maneira ela é uma eficaz ferramenta defensiva, mas também pode ser usada para golpear como uma arma ofensiva.

- **Palavras-chave:** Média, Camponesa
- **ND:** 0k3
- **Preço:** 5 bus

Espadas

A espada, especificamente a katana, é a arma sagrada dos samurais. Outras lâminas são similares à katana, mas nenhuma tem o puro peso simbólico que a lâmina sagrada possui, e, portanto são usadas bem raramente se compararmos.

Katana

A katana é a arma essencial da casta samurai. Ela representa a alma do samurai que a carrega e embora apenas bushis ou aqueles treinados no uso da espada a carreguem sempre consigo, todo samurai tipicamente tem uma própria, mesmo que ela permaneça em sua casa. Cortesãos e shugenjas não carregam a katana normalmente pois ao fazê-lo implicam que são treinados em seu uso, o que por sua vez cria uma expectativa de que sejam capazes de se defender. Uma katana é tipicamente mantida em uma família e passada de geração em geração. O filho mais velho de cada geração recebe a lâmina de seu avô. Porém, é possível que um samurai que sirva bem a seu senhor possua várias katanas, incluindo não apenas a katana de seu avô, mas uma lâmina concedida por serviço valoroso, outra de uma indicação à posição de magistrado Imperial, etc.

- **Palavras-chave:** Média, Samurai
- **ND:** 3k2
- **Regras Especiais:** Um personagem pode gastar um Ponto de Vazio para aumentar uma avaliação de dano feita usando uma katana em 1k1 (Pontos de Vazio normalmente não podem ser gastos para aumentar avaliações de dano). Apenas um Ponto de Vazio pode ser gasto desta maneira, mesmo que o personagem tenha uma habilidade que permita gastar mais de um Ponto de Vazio por rodada.
- **Preço:** Dada a natureza simbólica da katana e a dificuldade de produzir o aço dobrado que forma a lâmina, elas não estão geralmente disponíveis para venda.

Ninja-to

Tão odiada quanto a katana é reverenciada, a ninja-to é a arma predileta dos ninjas. Ninjas empregam suas lâminas a usos estranhos, como escalar ao invés de combate. Diferentemente de outras espadas, ninja-to são de feitura pobre, não são atraentes e facilmente quebráveis. Um ninja que perca a sua arma pode facilmente substituí-la sem gasto significativo.

- **Palavras-chave:** Média, Ninja
- **ND:** 2k2
- **Regras Especiais:** A ninja-to é uma arma média, mas é considerada uma arma pequena para propósitos de ocultação. Se uma ninja-to causar mais do que 40 Ferimentos em um só ataque, sua lâmina quebra.
- **Preço:** 5 kokus

No-dachi

A no-dachi talvez seja a maior arma normalmente empunhada por samurais. Ela é, em muitos aspectos, similar à katana, exceto por ter de 1,5 m a 2 m de comprimento. Ela foi concebida primeiramente como arma anti-cavalaria, onde se destaca. Porém Bushis impetuosos ou altamente treinados também a usam em combate corporal, o que é difícil, mas altamente eficaz quando a arma é dominada.

- **Palavras-chave:** Grande
- **ND:** 3k3
- **Preço:** 30 kokus

Parangu

A parangu é basicamente um facão, uma fina lâmina de metal feita de aço reto e usada em movimentos grosseiros de corte para cortar arbustos e outras vegetações para abrir pastagens ou caminho pela mata. A parangu é popular entre navios do Louva-a-deus para cortar cordas ou pano sem ter que se preocupar em proteger sua katana. Parangus são tipicamente feitas de metal barato e têm alta chance de quebrar em combate contra uma lâmina real.

- **Palavras-chave:** Média, Camponesa
- **ND:** 2k2
- **Regras Especiais:** Se uma parangu infligir mais de 30 Ferimentos em um só ataque, sua lâmina quebra.
- **Preço:** 10 bus

Cimitara

Uma pesada lâmina curva originária de muito longe do Império Esmeralda, a cimitarra foi levada a Rokugan pelo Clã Unicórnio após seus oito séculos de viagens pelo vasto mundo. Ela raramente é feita de aço dobrado, e como tal tem durabilidade limitada em relação à katana, e só encontra uso entre samurais do Unicórnio, principalmente na família Moto.

- **Palavras-chave:** Média
- **:** 2k3
- **Preço:** 20 kokus

Wakizashi

Enquanto a katana representa a alma do samurai, a wakizashi representa a sua honra. Todo membro da casta samurai, até o mais religioso shugenja ou delicado artista possui uma wakizashi que significa sua posição. Wakizashis nem sempre são carregadas por tais iivíduos, mas nunca estão muito longe, e sempre são levadas ao viajar. Por seu status como símbolo da honra do portador, é com a wakizashi que o ritual de seppuku é realizado.

- **Palavras-chave:** Média, Samurai
- **ND:** 2k2
- **Regras Especiais:** Uma wakizashi pode ser arremessada a até 6 m de distância.
- **Preço:** 15 kokus

Facas

Facas são pequenas lâminas, facilmente ocultáveis que são populares entre indivíduos desonrados porque podem ser escondidas e levadas a lugares aonde supostamente nenhuma outra arma iria. Indivíduos mais honrados gostam mantê-las à mão para tarefas mundanas que trariam desonra para uma katana ou wakizashi. Facas podem ser arremessadas como armas de arremesso a até 6 m.

Aiguchi & Tanto

A aiguchi e a tanto são facas muito simples e básicas com poucas diferenças salvo que a aiguchi possui um guarda punho e a tanto não. Muitos samurais carregam uma tanto para serviços triviais.

- **Palavras-chave:** Pequena
- **ND:** 1k1
- **Preço:** 1 kokus

Jitte & Sai

O jitte e a sai são armas que foram adaptadas de instrumentos agrícolas durante os primeiros dias do Império, e que lentamente ganharam aceitação na casta samurai desde então. O jitte em particular é aceito como símbolo da posição de magistrado. Ambos são cilindros de aço com cerca de trinta centímetros de comprimento que possuem um cabo curto e uma ponta chata. Ambos possuem hastes de metal que se originam da divisão entre o cabo e a lâmina; o jitte tem uma haste e a sai tem duas hastes simétricas. O jitte e a sai gradualmente ganharam aceitação entre os samurais principalmente por serem armas ideais para desarmar alguém sem causar dano significativo.

- **Palavras-chave:** Pequena
- **ND:** 1k1
- **Preço:** 5 bus

Kama

A kama foi improvisada a partir de uma foice, e a vasta maioria das kamas do Império ainda são usadas por fazendeiros para colher safras. Porém, a kama também se tornou uma arma característica de muitos samurais do Louva-a-deus, particularmente na família Yoritomo, assim, é geralmente tida como uma arma embora seja perfeitamente aceitável que camponeses as possuam.

- **Palavras-chave:** Pequena, Camponesa
- **ND:** 0k2
- **Preço:** 5 bus

Lanças

Lanças são similares às Armas de Haste em quase tudo, e normalmente podem ser descritas como armas de aço montadas em um longo cabo de madeira. Vários tipos de lanças podem ser usados como armas de arremesso, e, portanto o usuário soma sua Força ao ND para determinar o dano da mesma maneira como em armas corporais.

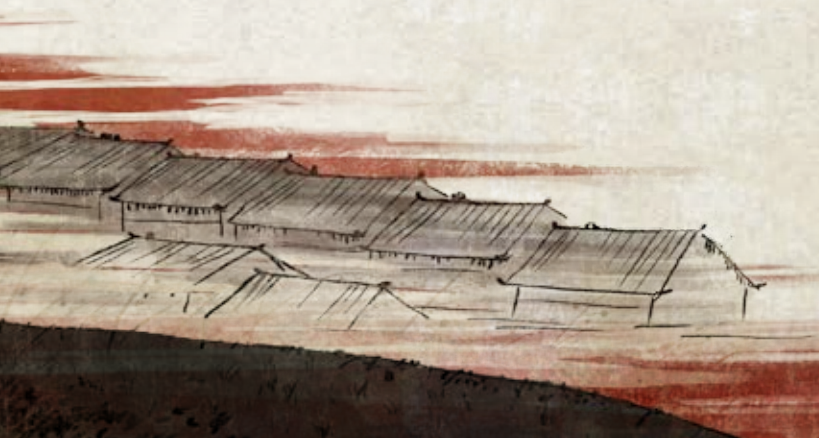
Kumade

Nem mesmo o Clã Louva-a-deus adotou totalmente o uso da kumade como arma. Ela é essencialmente um ancinho, consistindo de um cabo de madeira com uma ponta de metal afiada de um lado de uma série de ganchos de metal no outro. A ponta de ganchos é usada para puxar folhas ou grama do chão, enquanto a ponta de lança é usada para furar ou atravessar objetos para que possam ser recolhidos depois. A construção geralmente frágil da kumade é o principal motivo para ela não ter sido adotada como arma pela família Yoritomo.

- **Palavras-chave:** Grande, Camponesa
- **ND:** 1k1
- **Regras Especiais:** Se uma kumade causar mais de 25 Ferimentos em um só ataque, ela quebra.
- **Preço:** 3 bus

Mai Chong

O mai chong é uma arma curiosa e única, desenvolvida e usada quase exclusivamente pelo Clã Javali das Montanhas Crepúsculo. Alguns viajantes que visitaram as terras do Javali adotaram a arma, e passaram os ensinos de seu uso a seus filhos ou alunos. Embora não seja inédito encontrar um samurai empunhando o mai chong fora da província do Javali, é extremamente raro. O mai chong é uma haste de 2,5 m com uma longa ponta de metal que se divide em três, uma



para frente e as outras duas em ângulos retos em relação à primeira. Há dois espigões de metal apontando para a ponta da frente também, permitindo ataques de corte bem como de perfuração.

- **Palavras-chave**: Grande
- **ND:** 0k3
- **Regras Especiais:** O mai chong pode ser arremessado precisamente a até 7,5 m.
- **Preço:** 20 kokus

Justa

A justa é uma arma adaptada de culturas gaijins, e é virtualmente nunca vista fora dos samurais do Unicórnio ou do Touro. A justa é usada apenas a cavalo, onde é firmada embaixo do ombro direito do cavaleiro com a ponta para frente. O cavalo então galopa e a ponta afiada da longa haste de madeira é golpeada contra um alvo. Os efeitos podem ser devastadores, embora muitas justas rachem ao impacto. A lança é muito mal projetada para qualquer outra coisa além de um ataque de investida, e é praticamente inútil sob qualquer outra circunstância de combate.

- **Palavras-chave**: Grande
- **ND:** 3k4
- **Regras Especiais:** O ND listado só se aplica se a justa for usada a cavalo e para fazer um ataque direto após uma Ação de Movimento. Sob quaisquer outras circunstâncias, ela possui ND 1k2. Usar a justa em combate corporal sem uma Ação de Movimento aumenta o NA de toda jogada de ataque em +5 a cavalo e +10 a pé.
- **Preço:** 10 kokus

Nage-yari

A nage-yari é essencialmente uma azagaia, uma versão levemente mais curta e mais pesada da yari. Ela tem cerca de 90 a 120 cm de comprimento com uma ponta de metal, e só pode ser usada efetivamente em combate corporal ou arremessada a curtas distâncias.

- **Palavras-chave**: Média
- **ND:** 1k2
- **Regras Especiais:** A nage-yari pode ser arremessada com precisão a até 15 m
- **Preço:** 3 kokus

Yari

A yari é a lança básica, com 1,8 a 2,4 m de comprimento. É usada com as duas mãos a pé, e com uma quando a cavalo. Yaris são tipicamente dadas a legiões de ashigarus e forças anti-cavalaria. Como a nage-yari, ela pode ser arremessada a curtas distâncias com precisão limitada.

- **Palavras-chave**: Grande
- **ND:** 2k2
- **Regras Especiais:** A yari tem alcance máximo de 9 m quando arremessada.
- **Preço:** 5 kokus

Leques de Guerra

Há vários leques de guerra, também chamados de *tessen*, que são populares pelo Império. Estilos diferentes têm níveis de popularidade variados depeeo do Clã em questão, embora eles certamente sejam mais populares nas terras do Leão e da Garça. Alguns são cabos de metal com pequenas folhas circulares de metal, presas ou moldadas , e só possuem mera semelhança a leques comuns.

- **Palavras-chave:** Pequena
- **ND:** 0k1
- **Preço:** 5 kokus

Equipamento Geral

Há vários equipamentos comumente encontrados nas mãos dos samurais e outras castas além de armas e armaduras.

- **Aljava:** Bolsa de tecido para flechas (até 60). Preço: 20 zenis
- **Balde:** Recipiente de metal com uma alça, principalmente para transportar água. Preço: 1 zeni
- **Banco Dobrável Pequeno:** Carregado por soldados para conservar a força. Preço: 3 bus
- **Baú:** Baú de madeira com uma tranca para guardar itens preciosos. Preço: 2 bus (madeira), 8 bus (metal)
- **Bengala:** Uma bengala simples para ajudar a caminhar. Não usável como arma. Preço: 1 zeni
- **Bola de Kemari:** Bola de couro usada para jogar kemari, um jogo popular. Preço: 5 zenis
- **Braseiro:** Recipiente para guardar substâncias quentes ou para aquecer líquidos. Preço: 1 bu
- **Caixa de Escrita:** A caixa de sumi-ê, contém pinceis, pedras de tinta, uma tigela de água e areia. Preço: 1 bu
- **Cestos:** O recipiente mais comum, feito de palha. Às vezes usados como chapéus. Preço: 1 a 5 zenis
- **Copo de Sakê:** Visitantes costumam trazer seus próprios copos para eventos. Preço: 1 bu
- **Corda:** Qualidade variável, feita de cânhamo, pelo ou seda. Preço: 5 zenis 50 cm de corda de qualidade razoável.
- **Corte de Seda ou Tecido Comum:** Usado para costura, cobertura protetora, etc. Preço: 2 kokus
- **Dado e Copo de Dados:** Usados principalmente para jogos. Preço: 25 zenis
- **Dedo de Jade:** Raro e usado para repelir as Terras Sombrias. Preço: 1 koku se puder ser encontrado
- **Doces:** Petiscos populares que incluem bolinhos, doces, pães ou arroz com mel. Preço: 1 bu para 4 porções
- **Esmeril:** Usado para afiar armas, mas não a katana e a wakizashi. Preço: 1 zeni
- **Espelhos:** Vidro ou metal polido até brilhar. Preço: 3 bus a 2 kokus
- **Estandarte Pequeno:** Identifica nome, nível, família e Clã. Preço: 1 koku
- **Faca Pequena:** Usada para esculpir ou para higiene pessoal. Preço: 5 zenis
- **Gancho:** Um gancho de ferro para ser amarrado a uma corda para escalada. Preço: 1 bu
- **Garrafa de Sakê:** Vinho de arroz, uma bebida muito popular entre bushis. Preço: 1 bu

Cavalos

Cavalos são uma posse importante para qualquer samurai, embora fora do Clã Unicórnio seja relativamente incomum para muitos samurais possuírem cavalos próprios a menos que sejam particularmente ricos. Regras e habilidades para cavalos são fornecidas no Livro do Vazio. Em muitos casos, o senhor de um samurai lhe cederá um cavalo sempre que for necessário para a execução de seus deveres, o que inclui viagens longas. Porém no caso de um personagem desejar comprar um cavalo para si, os preços a seguir podem ser considerados um ponto de partida (todo cavalo requer aproximadamente um koku de gastos por mês em termos de alimentação, estábulos, etc.):

- Pônei Rokugani: 25 kokus
- Cavalo Corredor Gaijin: 75 kokus
- Cavalo de Guerra Utaku: 250 kokus (isto é um mínimo, e a posse desses cavalos por um estrangeiro é normalmente considerada uma afronta à honra do Clã Unicórnio, muito provavelmente resultando em duelos)

- **Garrafa de Shochu:** Uma bebida alcoólica destilada muito forte. Preço: 2 bus
- **Garrafa de Tinta/Tintura:** Usada para tingir tecidos e cabelos. Preço: 1 bu
- **Garrafa Vazia:** De argila ou ocasionalmente vidro importado, usada para guardar líquidos para viagem. Preço: 1 zeni
- **Grilo da Sorte:** Um pequeno grilo em uma caixa. Preço: 4 bus
- **Guarda-chuva:** Feito de palha e seda para repelir elementos. Preço: 2 bus
- **Instrumentos Musicais:** Exemplos comuns incluem o samisen, biwa, flauta e tambor. Preço: 1 a 5 bus
- **Jogos de Viagem:** Pequenos tabuleiros de go, shogi ou outros jogos. Preço: 1 bu ou mais
- **Kiseru:** Um cachimbo simples. Preço: 3 zenis
- **Kit de Adivinhação:** Conjuntos de moedas ou palitos gravados usados para adivinhação. Preço: 1 bu
- **Kit de Arqueiro:** Usado para manutenção de arco e flechas. Preço: 2 bus
- **Kit de Chá:** Necessário para realizar a sagrada cerimônia do chá. Preço: 1 koku
- **Kit de Medicina:** Agulhas e linhas, bandagens de pano, ervas desinfetantes (10 usos). Preço: 1 bu ou mais
- **Kit de Pesca:** Anzol, corda forte, uma pequena rede e faca de limpeza. Preço: 10 zenis
- **Kubi Bukuro:** Um saco de rede para guardar e exibir a cabeça arrancada de um inimigo. Preço: 2 zenis
- **Lanternas:** Usadas para decoração e iluminação. Preço: 1 bu (papel), 4 bus (metal)
- **Livro de Cabeceira:** Pequeno livro amarrado frouxamente sobre romance, aventura ou poesia. Preço: 3 zenis a 1 koku
- **Livros e Manuscritos:** Resistentes registros usados como diários e para gravar novas informações. Preço: 1-10 bus
- **Manta:** Um cobertor apropriado para viagens, normalmente usado para se aquecer. Preço: 3 bus
- **Martelo de Ferreiro:** Necessário para um ferreiro ou armeiro trabalhar. Preço: 3 bus
- **Mascote:** Cão, gato, pássaro, macaco ou outros. Incapaz de entrar em combates. Preço: 1 koku
- **Mochila:** Mochilas rokuganis são feitas de vime, tornando-as bastante rígidas. Preço: 3 zenis
- **Óleo de Lanterna:** Um frasco com duas horas de óleo. Preço: 3 zenis por frasco
- **Pá:** Uma simples ferramenta de cavar. Preço: 5 zenis
- **Palanque:** Elaborado transporte pessoal, carregado por servos. Preço: 10 kokus
- **Palitos:** Usados como talheres. Preço: 1 zeni
- **Papel:** Ideal para escrever manuscritos ou "livros". Preço: 1 bu por 5 folhas
- **Pederneiras:** Útil para criar faíscas e acender fogueiras. Preço: 1 zeni
- **Pergaminho e Carvão:** Alternativa mais barata ao pincel e tinta. 3 zenis por 10 de cada
- **Pequena Estátua de Fortuna/Ancestral:** Carregada por questões sentimentais ou de sorte. Preço: 1 koku
- **Pilão e Almofariz:** Usados para moer e misturar ingredientes. Preço 2 bus
- **Pintura ou Escultura Pequena:** Carregada por sentimentalismo ou para presentear. Preço: 3 bus
- **Porta-níqueis:** Uma pequena bolsa facilmente ocultável. Preço: 3 zenis
- **Pote de Ferro:** Usado para cozinhar enquanto se viaja. Preço: 15 zenis
- **Pregos de Tatuagem:** Feitos de aço ou bambu. Preço: 1 bu por conjunto
- **Rações de Viagem:** Arroz ou peixe seco, envoltos em papel. Preço: 5 zenis por refeição
- **Saco Furoshiki:** Um rígido saco de seda com um cordão. Preço: 1 zeni
- **Selo e Carimbo Pessoal:** Usado para assinar documentos formais e verificar identidades. Preço: 4 bus
- **Suporte de Daisho:** Facilmente desmontado e carregado, este é um suporte para exibir seu daisho e tanto. Preço: 1 koku
- **Tapete Tatami:** Usado para se sentar ou dormir no chão ou piso. Preço: 2 zenis
- **Temperos:** Usados para acrescentar sabor à comida enquanto viaja ou para escambo. Preço: 1 a 5 bus por uma garrafa pequena
- **Tenda Chomchog:** Uma grande e elaborada tenda preferida pelo Unicórnio. Preço: 20 kokus
- **Tenda Pequena:** Adequada para duas pessoas. Preço: 1 koku
- **Tenda Yurt:** Menor que a chomchog, mas ainda maior que a mediana, predileta pelo Unicórnio. Preço: 10 kokus
- **Vela:** Uma simples e portátil vela. Preço: 1 bu

Roupas e Acessórios:

- **Bolso Obi:** Um pequeno saco que se liga ao cinto. Preço: 25 zenis
- **Casaco de Viagens:** Casaco grosso usado sobre as roupas quando se viaja. Preço: 75 zenis
- **Chapéu de Abas Largas:** Usado para proteger a face do sol. Preço: 1 zeni
- **Chapéu de Cortesão:** Chapéu pontudo popular entre cortesãos e burocratas. Preço: 2 bus
- **Frasco de Tintura de Guerra:** Popular entre guerreiros do Caranguejo, Unicórnio e Leão. Preço: 3 bus
- **Hakama:** Calças à altura do joelho. Preço: 75 zenis
- **Haori:** Traje semelhante a uma jaqueta usado sobre um kimono. Preço: 25 zenis
- **Kataginu:** Veste usada sobre o kimono para enfatizar os ombros. Preço: 40 zenis
- **Kimono:** A roupa básica usada por todo samurai. Vem com cinto/faixa (obi). Preço: 1 bu ou mais
- **Leque de Cortesão:** Leque de papel com padrões customizados. Preço: 40 zenis ou mais
- **Máscara:** Variam de seda a metal (mempo). Normalmente com padrão intricado. Preço: 3 bus
- **Netsuke:** Joias como brincos, anéis, braceletes, etc. Preço: 1 bu
- **Perfume:** Feito de várias ervas e substâncias comuns. Preço: 2 bus por garrafa pequena
- **Peruca:** Usada para disfarce ou ganhar atenção na corte. Preço: 1 bu cada
- **Sandálias:** A mais simples e comum forma de calçado. Preço: 50 zenis
- **Sapatos de Neve:** Sapatos largos para impedir que afunde na neve. Preço: 2 bus

O Kit de Viagens

Muitas, se não todas as Escolas incluem em seu Equipamento inicial um Kit de Viagens. O que exatamente é um Kit de Viagens? Bem, isto depende da família, Escola e indivíduo. Um Kit de Viagens é essencialmente uma mala de viagem, normalmente chamada de *furoshiki*, repleta de itens pelos que este indivíduo pode se interessar. Ao criar um personagem, escolha dez dos seguintes itens que ficam no seu Kit de Viagens:

- Balde
- Banco dobrável pequeno
- Bengala
- Braseiro
- Braseiro de incenso
- Cachimbo
- Cesto
- Chapéu de abas largas
- Chapéu largo
- Copo de sakê
- Corda (15 m)
- Doces
- Esmeril
- Espelho de mão pequeno
- Estandarte pequeno
- Estátua pequena
- Faca pequena (não usável em combate)
- Frasco de tinta
- Gancho
- Garrafa de água
- Garrafa de sakê
- Garrafa de shochu
- Garrafa de tintura/Tinta
- Go em miniatura ou tabuleiro de shogi
- Grilo da sorte (na caixa)
- Guarda-chuva de vime
- Instrumento musical
- Joias ou acessórios
- Kimono e sandálias reservas
- Kit de Adivinhação (moedas kawaru)
- Kit de Adivinhação (palitos gravados)
- Kit de chá
- Kit de maquiagem
- Kit de pincéis de tinta
- Lanterna
- Leque
- Livro de cabeceira
- Manta
- Martelo de ferreiro
- Máscara
- Mascote (cão, gato, macaco, ave canora (dois itens))
- Pá
- Palitos
- Pederneiras
- Perfume
- Pergaminho e carvão (10)
- Peruca
- Pilão e almofariz
- Porta-níqueis
- Pote de Culinária
- Pregos de tatuagem
- Rações para uma semana
- Rede ou vara de pesca
- Sapatos de neve
- Selo ou carimbo pessoal
- Suporte de daisho
- Tapete tatami
- Temperos
- Tenda pequena
- Velas (6)

水の巻

"Todos os segredos deste mundo e além,
se alguém tiver a coragem de olhar."

- Chuda Ruri

Livro da Água

Em seu cerne, L5A RPG é um jogo sobre samurais. Especificamente, é um jogo sobre samurais que servem aos Clãs Maiores de Rokugan. As opções de criação de personagem apresentadas no Livro do Fogo foram criadas para que Mestres e jogadores possam criar seus próprios samurais e se lançar em aventuras interpretativas no Império de Rokugan. Porém, Rokugan é uma terra vasta e diversificada, e embora os Clãs Maiores dominem os cenários político, mágico e militar, de nenhuma maneira eles são as únicas facções buscando recursos e influência. Há uma grande quantidade de indivíduos e organizações que esperam rivalizar com os Clãs Maiores, e, se o Mestre desejar, é possível usar essas opções como inimigos para personagens dos jogadores ou até mesmo como opções para personagens dos jogadores.

O Clã Aranha

Usurpadores de um título que é seu por linhagem se não pela lei Imperial, o Clã Aranha reivindica o status de Clã Maior mesmo que ele nunca lhe tenha sido concedido por nenhum Imperador de Rokugan. Porém, assim como outros clãs, eles são discípulos de um Kami – um Kami caído, o deus negro Fu Leng. A Aranha, sempre ambiciosa e secreta, de bom grado abraça o caos, crueldade, corrupção espiritual e formas de feitiçaria que seriam consideradas perversões da ordem natural.

Família Chuda: +1 Inteligência

Herdeiros espirituais da família Chuda, extinta séculos antes, os Chuda são uma coleção de maho-tsukais ambiciosos e sedentos de poder que se aprofundam nos segredos da magia de sangue. Suas lealdades sempre são suspeitas, já que mudaram de mestres em mais de uma ocasião no passado.

Família Daigotsu: Vigor +1

Senhores do Clã Aranha e de longe a mais numerosa das famílias que compõem a Aranha. Grande parte dela é de samurais de todo o tipo de origem que cedeu à Mácula das Terras Sombrias ou sucumbiu à adoração de Fu Leng que abraçaram a filosofia e metodologia do Lorde Negro Daigotsu, e cumprem avidamente sua sinistra vontade sem considerar suas famílias e aliados anteriores. Nem todo Daigotsu é Maculado, mas a grande maioria deles já sentiu o toque sinistro do Jigoku.

Família Goju: Agilidade +1

De maneira muito real, os que usam o nome Goju não são mais humanos. Eles já serviram à entidade primordial conhecida como Escuridão Enganosa, e eram pouco mais do que extensões da sua vontade. Desde a sua destruição, eles servem ao seu sucessor, o Dragão das Sombras, e possuem um pouco mais de individualidade que antes, embora na maioria das vezes ainda continuem sendo monstruosidades sem face e sem alma.

Monges da Aranha: Reflexos +1

Os mais estranhos agentes do Clã Aranha são os monges da Ordem da Aranha. Muitos da ordem não sucumbiram à Mácula das Terras Sombrias totalmente, mas abraçam as filosofias da Aranha por ressoarem com seus próprios desejos de poder pessoal e desenvolvimento através da força.

Escola de Bushis Daigotsu

As legiões de guerreiros leais a Daigotsu empregam um estilo de luta criado a partir das várias Técnicas que possuíam em suas antigas vidas. Como resultado, as Técnicas Daigotsu são bem ecléticas, mas podem ser brutalmente eficazes quando usadas em conjunto com outras. Bushis talentosos podem usar esses segredos para devastar seus oponentes e então dominar suas essências vitais moribundas para se recuperarem, um ato que sempre os marca como traidores e blasfemos aos olhos do Império.

As técnicas dos bushis Daigotsu claramente indicam como são favorecidos por seu deus e mestre, Fu Leng. Suas capacidades de aumentar seu dano e instilar medo em seus oponentes os marcam como poderosos oponentes para praticamente qualquer inimigo, e seu nível de poder pode aumentar drasticamente se também empregarem a Mácula das Terras Sombrias (embora isto seja, obviamente, arriscado).

Escola de Bushis Daigotsu

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Caça, Intimidação, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, qualquer Perícia Bugei ou Baixa Perícia
- **Honra:** 1,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: O Caminho da Aranha

O Bushi Daigotsu deve trilhar a linha tênue entre usar a Mácula para potencializar seu corpo e esconder seus efeitos em público. No começo de cada Rodada, você pode escolher reduzir as penalidades de NA de Níveis de Ferimentos iguais ao seu Nível de Atributo Força mais seu Nível de Mácula até o fim da Rodada, ou aumentar seus Testes de Dano pela mesma quantidade. Além disso, o NA de qualquer Teste feito para detectar a presença ou efeitos da Mácula das Terras Sombrias em você é aumentado em 10.

Nível 2: Aura de Sangue

A presença do Bushi Daigotsu pode ser incômoda para os despreparados para enfrentá-la. Você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Simples para ativar esta Técnica. Enquanto esta Técnica está ativa, você seus aliados a 9 m somam +2k0 ao total de todo Teste de Dano. Isto dura por um número de Rodadas igual ao seu Nível de Mácula mais seu Nível do Atributo Força. Este bônus não é cumulativo com outras aplicações de Aura de Sangue. Usar esta Técnica enquanto sob seus efeitos renova sua duração.

Nível 3: Asa de Ashura

O Bushi Daigotsu se move e golpeia tão rápido quanto a cinza soprada pelo vento. Você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível 4: Fúria Devoradora

Pelo poder de Fu Leng, o Legionário se alimenta da força de seus inimigos. Sempre que você atingir um oponente em combate corporal, você recupera imediatamente 5 Ferimentos. Isto pode potencialmente conceder Ferimentos adicionais além do seu máximo normal, mas este

bônus não aumenta além de 20 Ferimentos. Ferimentos excessivos são perdidos no fim da luta.

Nível 5: Ataque Desumano

A fúria de um bushi Daigotsu é como a de uma besta descontrolada. Uma vez por combate, você pode lançar uma série de golpes devastadores fazendo um ataque corporal como Ação Complexa. Este ataque ignora bônus e efeitos de armadura (incluindo Redução de armadura) e qualquer Postura que o alvo assuma. Se o golpe atingir, o alvo não pode receber os bônus de armadura ou Postura ao seu NA de Armadura por um número de rodadas igual ao seu Nível de Mácula mais seu Atributo Força. Se seu oponente está na Postura Ataque Total, ele ainda retém a penalidade -10 ao NA de Armadura.

Escola de Shugenjas Chuda

Os Chuda possuem uma antiga tradição de maho, passada de um a outro por séculos, desde quando sua família foi erradicada pelo Clã Fênix centenas de anos atrás. No Clã Aranha, os herdeiros da Serpente encontraram um novo lar como os revigorados Chuda, e serviram bem aos seus mestres. Os Chuda estão entre os mais poderosos e progressivos maho-tsukai que já existiram, sempre melhorando o que é possível com a magia de sangue, nunca contentes em simplesmente aceitar o poder disponível a eles. As atrocidades cometidas em nome de aumentar o conhecimento e o poder de sua Escola não tem limites.

Maho é inquestionavelmente a força da família Chuda, mas o custo associado a ele pode fazê-los invocadores menos produtivos que outros shugenjas. Felizmente, sua Técnica lhes permite ocultar a natureza corrupta de sua magia, e diminuir o nível com o qual adquirem a Mácula.

Escola de Shugenjas Chuda

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Caça, Conhecimento: Maho, Conhecimento: Terras Sombrias, Feitiçaria, Furtividade, qualquer Perícia
- **Honra:** 0,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Shugenjas Chuda têm Afinidade por qualquer feitiço Maho que não seja de Vazio. Escolha um elemento além de Vazio. Você tem uma Deficiência por feitiços não Maho do elemento escolhido.
- **Técnica:** *Sangue Como Água* – Os Chuda têm existido há séculos, escondidos entre o povo de Rokugan e ocultando a real natureza de suas artes negras. Ao conjurar um feitiço maho, você pode declarar um Incremento para ocultar a natureza corrupta da magia. O feitiço funciona normalmente, mas não haverá sinais diretos de que seja algo além de magia elemental tradicional. Você pode declarar um segundo Incremento para reduzir toda Mácula das Terras Sombrias normalmente adquirida por um feitiço de maho para apenas um ponto, independente do Nível de Domínio do feitiço. Alternadamente, você pode sacrificar um ponto de Honra para reduzir toda Mácula normalmente adquirida pelo feitiço a um Ponto.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 feitiços Maho de um elemento, 2 feitiços Maho de um segundo elemento não Deficiente e 1 feitiço de qualquer elemento não Deficiente.

Escola de Cortesãos Daigotsu

Talvez o maior sucesso do Clã Aranha tenha sido a sutil infiltração em várias cortes dos Clãs Maiores. Disfarçados como ronins e emissários de ramos menores de outras famílias, os cortesãos Daigotsu têm usado a rede de contatos, vítimas de chantagem e subordinados dispostos do Clã Aranha para assumir posições de poder nas cortes dos vários clãs, e até mesmo uma das famílias Imperiais. Desta posição de poder, eles tentam sutilmente manipular os outros a conflitos que sirvam melhor ao seu verdadeiro clã, mantendo seus inimigos longe deles e gradualmente minando as noções de honra possuídas por muito samurais de vontade fraca.

A maior força dos cortesãos Daigotsu não é sua Técnica, que certamente é útil, mas sua habilidade de ocultar sua Mácula, caso a possuam. Suas Técnicas se focam em perturbar outras pessoas, fornecendo um ambiente onde a Aranha pode crescer, e desviar a atenção e a culpa de si. Isto é essencial para sua sobrevivência e capacidade de beneficiar seu clã.

Escola de Cortesãos Daigotsu

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Atuação, Corte (Manipulação), Etiqueta, Meditação, Sinceridade (Ardil), Tentação, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 1,0
- **Equipamento:** Roupa delicada, Wakizashi, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Sussurros Insidiosos

Todo aluno dos Cortesãos Daigotsu é mestre na arte de mascarar sua natureza, evitando que suas reais intenções e capacidades sejam descobertas. Você é hábil em esconder suas intenções e sintomas da Mácula. Você ganha um Incremento Livre ao usar Sinceridade (Ardil). Qualquer Teste feito para detectar sua Mácula (como as técnicas dos Kuni) tem seu NA aumentado em 5 x seu Nível de Escola. Você soma seu nível de Escola ao seu Nível de Honra sempre que outra pessoa estiver tentando discernir seu Nível de Honra.

Nível 2: Rachaduras na Muralha

O cortesão Daigotsu aprende a deixar sutis e aparentemente inofensivas dicas de conversa para romper o foco e atenção daqueles à sua volta. Sempre que estiver envolvido em uma conversa, você pode gastar um ponto de Vazio e fazer um Teste de Corte (Manipulação)/Astúcia (como Ação Simples) contra NA 25 para forçar todos a 6 m de você a sofrer uma penalidade de -1k1 em todo Teste de Etiqueta e Performance durante a próxima hora. Eles não ficam cientes da fonte de sua falta de concentração. Este efeito não pode ser acumulado.

Nível 3: A Escuridão Não Pode ser Presa

Neste nível, o cortesão Aranha aprende a desviar a atenção e a culpa de si, espalhando desarmonia entre seus oponentes enquanto evita o preço de suas ações. Sempre que for o foco de suspeita ou acusação, você pode gastar um Ponto de Vazio como

Ação Simples para tentar culpar outra pessoa que esteja presente no momento da acusação. Você deve fazer um Teste Resistido de sua Sinceridade (Ardil)/Astúcia contra a Sinceridade (Honestidade)/Astúcia da vítima para tornar a acusação crível (se sua tentativa parecer fraca ou mal justificada, o Mestre pode conceder bônus à tentativa da vítima de se defender). Com um sucesso, todos que o ouviram acreditam que seu alvo é o real culpado, até que seja apresentada evidência do contrário.

Esta técnica não pode ser usada para sair de situações em que você é clara e inescapavelmente culpado (ex.: Estar diante do magistrado morto com uma faca ensanguentada na mão), nem pode culpar alguém que não esteja presente.

Nível 4: O Toque do Pecado

Neste nível de treinamento, o domínio da manipulação e distração da Aranha permite que suas palavras distorçam os pensamentos dos outros, temporariamente levando-os à fraqueza, agressão e confusão. Um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, você pode falar com alguém por alguns minutos e então fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação)/Vontade contra Etiqueta (Cortesia)/Vontade. Se você tiver sucesso, eles adquirem uma das sete Desvantagens "Consumido" (sua escolha) por um número de horas igual ao seu Nível de Escola. Ao anunciar dois Incrementos com sucesso neste teste, você pode infligir uma segunda Desvantagem "Consumido" à sua escolha na mesma pessoa pelo mesmo período de tempo (você não pode usar esta técnica na mesma pessoa duas vezes no dia).

Nível 5: O Abraço da Escuridão

A lição final da Escola de Cortesãos Daigotsu ensina seus alunos a levarem seus inimigos a caminhos de agressão e violência. Ao falar com alguém por pelo menos quinze minutos, você pode fazer um Teste Resistido de Sinceridade (Ardil)/Astúcia contra Etiqueta (Cortesia)/Percepção do alvo. Se seu alvo atualmente tem uma das Desvantagens "Consumido", você ganha +5k0 neste Teste. Com sucesso, você pode convencer o seu alvo a tratar outra pessoa, grupo, instituição ou clã como seu inimigo. Isto não pode ser feito para colocar alguém diretamente contra seu senhor ou Imperador. Sujeito a esta limitação, o alvo continuará a acreditar nesta inimizade até ser apresentado a evidências do contrário. Esta técnica não pode ser usada contra a mesma pessoa mais do que uma vez por mês.

Os Clãs Menores

A Ordem dos Monges da Aranha

A origem da enigmática ordem da Aranha é um mistério para muitos, mesmo os do clã a quem são leais. A Ordem começou com os ensinos do monge caído Roshungi, mas somente depois que seu maior aluno, Michio, começou a espalhar o evangelho de encontrar o próprio caminho, independente das consequências para os outros, é que a Ordem começou a crescer. Irmãos da Aranha são oponentes impiedosos com uma merecida reputação de crueldade. Seu treinamento inclui devastadores estilos de mãos nuas e muitas técnicas de armas pesadas também. Embora alguns sucumbam à Mácula das Terras Sombrias, muitos permaneceram puros simplesmente por acreditarem que não irá servir às suas necessidades recorrer ao poder das trevas.

Os monges da Aranha são impecáveis combatentes de mãos nuas que diferentemente de muitos estilos de luta monásticos, aleijam seus oponentes ao invés de simplesmente incapacitá-los. Sua firmeza férrea lhes concede significativos bônus para resistir a manipulação e magia, bem como resistência e capacidade ampliada para infligir dano.

Ordem dos Monges Aranha

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Esporte, Jiujutsu 2, Conhecimento: Teologia, Meditação, Armas de Haste, qualquer Perícia
- **Honra:** 1,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, qualquer Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: O Caminho Sombrio

A Ordem da Aranha ensina força e domínio de si, até mesmo da escuridão que se esconde na alma. Você ganha um bônus de +1k0 no total de Testes de Ataque usando ataques desarmados ou Armas de Haste. Você também soma o dobro de seu Nível de Escola em seu NA de Armadura contra todo ataque corporal.

Nível 2: Mergulhar no Golpe

O domínio do corpo é um passo do caminho do poder, e este domínio concede imensa resistência para aqueles que o alcançam. Você pode escolher qualquer Anel que não seja o de Vazio. Você ganha Redução igual a este Anel, mais seu Nível de Mácula das Terras Sombrias, se você possui.

Nível 3: Velocidade das Trevas

O alinhamento de corpo e mente permite uma grande velocidade. Ao usar uma arma de haste ou um ataque desarmado, você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao invés de Ação Complexa.

Nível 4: Guardado pelo Chi

Após o domínio do corpo vem o domínio da alma. Quando você aprende esta Técnica, você pode escolher qualquer Anel que não seja o de Vazio. Você soma o dobro do seu Nível neste Anel, mais seu Nível de Mácula das Terras Sombrias (caso haja), ao NA de qualquer feitiço sendo invocado contra você. Você pode escolher suprimir este efeito se quiser.

Nível 5: Escuridão Liberta

O real domínio de si requer aprofundamento na escuridão interior. Você ganha um número adicional de Pontos de Vazio por dia igual ao seu nível de Mácula das Terras Sombrias ou seu Anel de Terra, o que for maior. Eles podem ser gastos exatamente como Pontos de Vazio normais, exceto que também podem ser gastos para somar um bônus de +1k1 no total de suas avaliações de dano.

Quando um samurai realiza um feito de grande heroísmo a Rokugan, o Imperador pode recompensar seu serviço tornando-o líder de seu próprio Clã Menor. O líder do novo Clã Menor reúne seguidores dispostos a juntar-se à sua causa e servirem ao Império por seus meios únicos. Este grande favor foi concedido várias vezes durante o curso da história rokugani, produzindo interessantes e diversos grupos de guerreiros orgulhosos.

Clãs Menores geralmente controlam uma pequena região do Império e suas populações são pequenas se comparadas às dos Clãs Maiores. Muitos Clãs Menores têm apenas um nome de família, e os menores só têm algumas dezenas de samurais.

O Clã Texugo

O fundador do Clã Texugo foi um poderoso guerreiro do Caranguejo que provou seu valor em uma disputa de força diante do Imperador. Os descendentes do primeiro Texugo vivem na fronteira norte de Rokugan, e são encarregados de guardar o Império contra invasão estrangeira. O Texugo protege seus primos Clãs Maiores, abraçando força às custas de refinamento, e não aceita derrota, mesmo diante de adversidades imensuráveis.

Família Ichiro: Força +1

Os Ichiro são rudes e grosseiros em suas interações com o resto do Império. Eles acreditam em ação no lugar de palavras e pragmatismo em vez de normas sociais. Os Ichiro são pétreos por natureza, e seu estilo de vida montanhoso garante um físico bem musculoso.

Escola de Bushis Ichiro

O fundador da Escola de Bushis Ichiro era um Hida. Não surpreende, portanto, que a Escola continue similar às suas raízes do Caranguejo. A filosofia da escola é simples: golpear o inimigo tão forte que ele não tenha tempo para usar táticas belas.

A Escola de Bushis Ichiro foca em seu amor pela imobilização e combate desarmado. Ela enfatiza o poder da força pura para derrotar inimigos. O Bushi Ichiro usa força como resposta a quaisquer problemas que possam surgir. Outros podem se mover mais rápido ou golpear com mais precisão, mas os Ichiro responderão com dano esmagador.

Escola de Bushis Ichiro

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Esportes, Comércio, Defesa, Armas Pesadas, Jiujutsu, Kenjutsu (Katana), qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, qualquer Arma Pesada ou de Haste, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Transcender a Montanha

O bushi do Clã Texugo vive e treina no irregular território da Grande Muralha do Norte, e reverencia a força como medida final das capacidades de qualquer guerreiro – ainda se pode confiar no poder dos punhos de um guerreiro quando tudo mais falha. Você pode refazer qualquer Teste de Perícia ou Atributo que use Força, mas deve manter os resultados do segundo Teste. Você não sofre penalidades de movimento ou de combate por terreno Moderado, e apenas metade da penalidade normal por terreno Difícil.

Nível 2: Força do Texugo

Com prática, o Texugo aprende a contar com sua força para esmagar seus oponentes. Um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Força, você pode refazer um Teste de dano, mantendo o melhor dos dois resultados.

Nível 3: Golpe Esmagador

Texugos experientes aprendem a desferir golpes de poder realmente temível, com armas ou com suas mãos nuas, que podem pulverizar carne mesmo através da proteção da armadura. Você pode ignorar os efeitos de armadura no NA de Armadura de um oponente. Seus ataques desarmados podem ignorar 1 Nível da Redução do alvo.

Nível 4: Esmagar Pedras

Samurais Ichiro aprendem a golpear com a força da mortífera avalanche. Seus ataques com armas Samurai ou ataques desarmados são considerados Ações Simples.

Nível 5: Retornar o Golpe

A lição final ensinada no dojô do Clã Texugo é que os golpes mais efetivos em combate não são os mais rápidos, mas que atingem mais seriamente. No começo da luta, antes da Iniciativa ser jogada, você pode escolher baixar sua Iniciativa em um total de 20 enquanto durar a luta. Em troca, você soma seu Nível de Força em dados usados para suas jogadas de ataque e avaliações de dano nas primeiras duas rodadas desta luta.

O Clã Morcego

O fundador do Clã Morcego, Komori, tinha o sangue dos espíritos morcego do Chikushudô fluindo em suas veias. O Clã Morcego é um clã muito jovem, fundado durante o breve reinado do Imperador Toturi III, e ainda não firmou sua identidade. Shugenjas do Morcego têm trabalhado duro em refinar suas habilidades de conjuração para fornecer um novo recurso ao Império.

Família Komori: Inteligência +1

Os Komori são uma família de shugenjas, reunidos sob a bandeira do Clã Morcego pelo próprio fundador. São um povo único com poucas características comuns entre todos. Os dois fatores unificadores da família Komori são a vontade de aprender e a inteligência para aplicar suas novas habilidades.

Escola de Shugenjas Komori

Quando Yoritomo Komori recebeu a honra de formar seu próprio Clã Menor, ele rapidamente reuniu os mais brilhantes shugenjas ao seu lado. Ele decidiu que honraria sua herança de rápida comunicação dos espíritos morcego e levaria este recurso ao resto do Império. Os Komori reconhecem que é necessário equilibrar prática com teoria, e se esforçam para refinar suas habilidades de mensageiros para uso em campo.

A Escola de Shugenjas Komori é única no Império. Os koumori são espíritos morcegos benevolentes, criaturas saídas do Chikushudô que ajudaram a humanidade em várias ocasiões. Sua poderosa magia nunca foi compreendida graças à natureza reclusa dos espíritos. Os Shugenjas Komori acessam este recurso, acessando estranhos e maravilhosos feitiços que nunca foram vistos antes.

Escola de Shugenjas Komori

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Conhecimento: Ancestrais, Conhecimento: Teologia, Meditação, Feitiçaria, Cerimônia do Chá, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, qualquer arma, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Ar/Terra
- **Técnica:** *Os Sussurros dos Kamis* – Os Komori praticam rituais dos espíritos koumori dos quais seu fundador descende, e enviam mensagens um ao outro através dos kamis. Você pode gastar um feitiço para enviar uma mensagem sussurrada para outro indivíduo que você conheça. Esta mensagem não deve ser mais longa do que trinta segundos por Nível de Escola, e pode ser entregue a uma distância máxima igual ao Nível de Escola x 150 km.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Ar, 2 de Água e 1 de Fogo

O Clã Javali

O Clã Javali recebeu o domínio sobre as Montanhas Crepúsculo na fronteira norte das terras do Clã Caranguejo. As Montanhas Crepúsculo eram ricas em ferro e jade e a importância do Clã Menor cresceu enquanto seus samurais mineravam os preciosos materiais. Porém as Montanhas Crepúsculo se provaram um lar perigoso, pois terremotos, espíritos enlouquecidos, maho-tsukais insanos e o maligno espírito Shakoki Dogu assolavam o Clã Javali a todo momento.

Família Heichi: Vontade +1

Poucas pessoas suportariam os perigos das Montanhas Crepúsculo sem se queixar, ainda assim, os samurais do Javali prosperaram na região por séculos. Eles são um povo duro e audaz que lutará com tudo que puder para defender o que é deles. Uma vez que um Heichi dedique sua mente a um objetivo, nada o impedirá de atingi-lo.

Escola de Bushis Heichi

Perigos sombrios sempre ameaçaram as terras do Javali, e a Escola de Bushis Heichi se formou para enfrentá-los. O Javali estava pronto para se defender e desenvolver técnicas que os ajudariam a igualar este fervor. Eles aprenderam a sofrer os piores ataques de seus inimigos e simplesmente continuar avançando. O Bushi Heichi treinado mantém uma defesa forte, mas seu furioso ataque é temível de se ver.

A Escola de Bushis Heichi enfatiza uma arma que raramente é vista no resto do Império: o Mai Chong. A lança de formato único tem uma ponta curvada, e o cabo da arma difere completamente de outras armas de haste. O Bushi Heichi pode usar a lança para devastar inimigos de longe. O alcance maior de sua arma serve perfeitamente ao seu estilo defensivo, com o qual espera pelo momento certo para romper o ímpeto de seu inimigo.

Escola de Bushis Heichi

- **Bônus:** Força +1

Os Clãs Menores Perdidos

Vários dos Clãs Menores descritos nesta seção viram seu fim em algum momento da linha de tempo oficial de Rokugan. Embora os Mestres sejam encorajados a fazer uso desses clãs da maneira que servir a suas campanhas, os que preferirem seguir a história canônica terão os seguintes clãs não mais existentes:

- *O Clã Javali* – O Javali foi extinto pelas ações de um feiticeiro singularmente poderoso e sinistro chamado Agasha Ryuden no ano 501. Suas almas foram usadas para criar uma das mais poderosas e malignas nemuranais que já existiram, a Bigorna do Desespero.
- *O Clã Centopeia* – O Clã Centopeia se junta ao Clã Louva-a-deus como família Moshi, pouco após a conclusão da Guerra dos Clãs (aproximadamente, ano 1128). Eles podem ser descritos usando as regras para a família Moshi e a Escola de Shugenjas Moshi no *Livro do Fogo*.
- *O Clã Falcão*– O Falcão foi absorvido pelo Clã Caranguejo após uma calamidade em suas terras arriscar províncias do Caranguejo. O bônus da família Toritaka encontrado na seção do Caranguejo no *Livro do Fogo* (e repetido aqui), e sua Escola de família estão incluídas aqui.
- *O Clã Raposa* – O Clã Raposa se junta ao Clã Louva-a-deus como família Kitsune no ano 1170. O bônus de família Kitsune encontrado na seção Louva-a-deus no *Livro do Fogo* é repetido nesta seção por conveniência. Sua Escola de família também está aqui.
- *O Clã Serpente* – O Clã Serpente foi consumido pela maho por dentro, mesmo tendo sido fundados para combater tais males. Eles foram destruídos pela Fênix no ano 402, mas ressuscitaram séculos depois por um corrupto descendente e servem como a família Chuda do Clã Aranha. A Escola incluída aqui representa as técnicas puras praticadas pela Serpente, que estão completamente extintas no Império moderno.
- *O Clã Vespa* – O Clã Vespa se junta ao Clã Louva-a-deus como família Tsuruchi após a conclusão da Guerra dos Clãs (aproximadamente ano 1128). Eles podem ser descritos usando as regras para a família Tsuruchi e a Escola de Arqueiros Tsuruchi do *Livro do Fogo*.

- **Perícias:** Esportes, Defesa, Caça, Intimidação, Kenjutsu, Lança (Mai Chong), qualquer Perícia Bugei
- **Honra:** 3,0
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, qualquer Lança, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: A Investida do Javali

O ataque de um javali pode vir do nada, sem nenhum aviso. Se você está na Postura Ataque Total, você pode preparar uma arma média ou lança como Ação Livre. Ao empunhar uma lança em combate, você ganha um bônus de dano de +0k1.

Nível 2: A Força da Oposição

A escola Javali se especializa no uso de lanças, especialmente o Mai Chong, para prender a roupa e armadura do oponente, deixando-os indefesos. Você pode fazer dois Incrementos para Prender um oponente com um Mai Chong, ou três Incrementos para prendê-lo com qualquer outra lança.

Nível 3: A Velocidade do Javali

O Bushi Javali aprende a golpear com a implacável rapidez de seu animal homônimo. Você pode atacar como uma Ação Simples ao empunhar uma lança.

Nível 4: A Fúria do Javali

Semelhantemente ao seu homônimo, bushis Javali continuam lutando mesmo quando gravemente feridos. Você pode gastar um Ponto de Vazio durante a etapa de Reação para reduzir sua penalidade de NA de Ferimentos por um Nível de Ferimentos (os Ferimentos ainda existem, você simplesmente sente menos a dor deles). Este efeito dura até o restante da luta.

Nível 5: Além das Montanhas

Neste nível, o Javali aprendeu a controlar sua fúria de guerreiro e a liberá-la nos momentos mais inesperados, mesmo quando parece estar completamente defensivo. Se você está na Postura Defesa Total, você pode fazer um ataque normal com uma lança ou arma com a palavra-chave Samurai como Ação Livre, ignorando a restrição da Postura Defesa Total. Este ataque ganha um bônus de +2k0 n teste de ataque.

O Clã Libélula

Os fundadores da Libélula enfrentaram a fúria do Clã Leão em seu nascimento, e o Clã Menor sofreu muito por seu legado. Sua importância supera seu tamanho; todos que desejam viajar para as terras do Dragão devem primeiro parar no lar da Libélula para receber permissão. Seus fortes laços com o Clã Dragão e suas histórias de tragédia forjaram um povo sereno e forte, pronto para enfrentar os perigos do futuro.

Família Tonbo: Astúcia +1

Os Tonbo são humildes e pobres apesar de sua importância no Império. Muitos dos esforçados Tonbo são shugenjas, e os poucos bushis que vem de suas terras tipicamente usam favores políticos para treinar com seus aliados Mirumoto. Eles são bem acostumados à vida nas montanhas e podem navegar nas terras do Dragão como qualquer Mirumoto.

Escola de Shugenjas Tonbo

Os Tonbo são pessoas profundamente espirituais. Eles forjaram uma forte conexão com as montanhas e permanecem em suas terras, mesmo com repetidas dificuldades caindo sobre eles. Embora os Shugenjas Tonbo não sejam menos sacerdotes do que suas contrapartes de outros Clãs, eles estão bem conscientes das responsabilidades políticas sobre seus ombros. Como intermediários entre o Clã Dragão e o resto de Rokugan, os Tonbo são bem equipados para sobreviver às perigosas cortes do Império.

A Escola de Shugenjas Tonbo usa todos os recursos à sua disposição para preparar seus alunos para as cortes. Um Tonbo treinado pode usar sua conexão com o mundo espiritual para ampliar seus traquejos sociais. Este aumento é por vezes uma necessidade contra oponentes como o Clã Leão sempre procurando uma gafe social.

Escola de Shugenjas Tonbo

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Caligrafia, Corte, Etiqueta, Meditação (Recuperação de Vazio), Sinceridade, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Água/Fogo
- **Técnica:** *Guiado Pelo Destino* – Os Tonbo são tão hábeis na corte como nos caminhos dos shugenjas, servindo como intermediários do Clã Dragão quase desde a sua criação. Os sussurros dos kamis podem ser poderosas ferramentas na corte. Você pode gastar um feitiço para ganhar um bônus de +1k0 em qualquer Teste de Perícia Social. Você nunca pode gastar mais feitiços do que seu Nível de Escola para aumentar um Teste. Você ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço com a palavra-chave Adivinhação.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Água, 2 de Ar e 1 de Terra

O Clã Falcão

O Caranguejo se impõe contra as hordas das Terras Sombrias, e alguns outros perigos que ameaçam Rokugan. Os guerreiros do Clã Falcão ajudam seus primos Caranguejos a derrotar fantasmas malignos que viajam ao reino mortal. Seus inimigos não são os monstros das Terras Sombrias atacando a Muralha dos Kaiu, mas sim os insidiosos fantasmas que aterrorizam o coração do país.

Família Toritaka: Percepção +1

Os Toritaka sempre foram uma pequena irmandade que vivia próxima às terras do Caranguejo. Seus samurais típicos são grandes e corpulentos, seus músculos fortalecidos constantemente por anos de batalha. Porém, apesar de sua aparência brutal, os Toritaka são quietos, calmos e distantes do resto da sociedade rokugani.

Escola de Bushis Toritaka

A Escola de Bushis Toritaka se especializa na destruição de criaturas que venham de outros Reinos Espirituais. Seu estilo é fluido para se adaptar a quaisquer surpresas que novos monstros possam lançar sobre eles. Infelizmente, esse foco no sobrenatural torna o bushi Toritaka um guerreiro muito especializado, com poucas técnicas que funcionem contra oponentes humanos.

A Escola de Bushis Toritaka se foca em atacar monstros e superar suas defesas. Eles usam o daisho e a lança para encontrar as fraquezas dos monstros e atacá-los implacavelmente até que caiam. Em uma vida de treinamento, o Toritaka aprende a ver através dos truques que um monstro pode utilizar e eficientemente desmantelar tais inimigos.

Escola de Bushis Toritaka

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Treinar Animais (Falcões), Caça 2, Kenjutsu, Conhecimento: Reinos Espirituais, Lanças, qualquer Perícia
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Os Olhos do Falcão

Um Toritaka sempre deve estar atento aos seus arredores o tempo todo, pois seus inimigos podem aparecer de qualquer lugar. Você soma +1k0 em qualquer Teste de Perícia e Atributo que envolva o Atributo Percepção. Além disso, ao atacar uma criatura de outro Reino Espiritual (incluindo onis do Jigoku e mortos famintos do Gaki-dô), você soma +1k0 em qualquer Teste de Dano.

Nível 2: O Falcão Alça Voo

Graças a seu treinamento, o Toritaka pode sentir as emanações de espíritos próximos quando cruzam para o reino mortal. Você pode tentar detectar a presença de quaisquer criaturas de outros Reinos Espirituais fazendo um Teste de Atributo Percepção contra um NA igual ao Anel de Ar da criatura x 5.

Nível 3: As Asas do Falcão

O Toritaka ataca com precisão, constantemente mantendo seus inimigos longe. Você pode atacar como Ação Simples ao invés de Ação Complexa ao empunhar uma lança ou arma com a palavra-chave Samurai.

Nível 4: Forte e Vigilante

Monstros podem ter truques para confundir seus inimigos, mas os Toritaka aprendem a enxergar através do nevoeiro. Você pode gastar um Ponto de Vazio para cancelar quaisquer penalidades de escuridão ou cegueira. Este efeito dura até a Fase de Reação das próximas duas rodadas.

Nível 5: Garras do Falcão

Nada impedirá que o ataque de um Toritaka acerte seu alvo. Seu ataque ignora até 5 pontos da Redução de seu oponente (caso ele tenha). Contra criaturas de outros Reinos Espirituais, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para diminuir a Redução da criatura em 10 por uma Rodada.

O Clã Raposa

O Clã Raposa é o primeiro e talvez mais antigo Clã Menor (embora o Louva-a-deus dispute isto), pois suas origens estão ligadas ao Clã Ki-Rin antes de sua viagem para além das fronteiras de Rokugan. O Clã Raposa saiu das terras do Ki-Rin e eventualmente encontrou sua própria identidade na pacífica Kitsune Mori, ficando amigos dos espíritos raposas e desenvolvendo um poderoso amor pela beleza da natureza. Embora o Clã Menor seja pequeno e tenha recursos limitados, os bravos samurais da Raposa nunca hesitam em lutar por causas virtuosas.

Família Kitsune: Vontade +1

Os Kitsune preferem a calmaria da floresta à agitação da civilização. Eles são uma família fortemente espiritualizada, e lutarão com unhas e dentes para proteger os nativos do Chikushudô, o Reino dos Animais. Os Kitsune são bastante independentes, mas também pragmáticos; heróis Kitsune farão o que tiverem que fazer para realizar seus objetivos sem abrir mão de suas almas.

Escola de Shugenjas Kitsune

O Clã Raposa fica próximo a uma das maiores florestas de Rokugan, um fato que moldou a direção de suas lições. Todo shugenja Kitsune ama os espíritos e a tranquilidade da profunda floresta após incontáveis horas meditando próximo a ela. Esta conexão entre homem e animal é encorajada e fortalecida com lições compreensivas.

O amor dos Kitsune pela natureza é evidente nas habilidades ensinadas na Escola. Os Kitsune podem se conectar com a mata e os animais que a habitam. É uma técnica versátil que pode ser vital para os deveres do shugenja Kitsune, e poucos de outras escolas podem duplicar as habilidades da Raposa.

Escola de Shugenjas Kitsune

- **Bônus:** Vigor +1
- **Perícias:** Caligrafia, Defesa, Caça, Medicina (Herbalismo), Meditação, Feitiçaria, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Terra/Ar
- **Técnica:** *Essência do Chikushudô* – Ninguém no Império está mais próximo aos caminhos da natureza que os simples Kitsune que fazem da mata o seu lar. Você pode usar os feitiços básicos Sentir, Comunicar e Invocar para afetar animais do Chikushudô bem como kamis (invocar resulta na aparição de um simples espírito animal ao invés de uma quantidade de matéria elemental). Espíritos animais tendem a ser mais diretos que os kamis, e percebem as coisas de forma diferente, mas não fazem muita ideia dos motivos dos homens fazerem o que fazem. Você ganha um Incremento Livre em qualquer conjuração não danosa de feitiço em um animal.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Terra, 2 de Água e 1 de Fogo

O Clã Lebre

O Orador de Sangue Iuchiban foi um maho-tsukai de poder épico, um louco aterrorizante que repetidamente ameaçou a segurança do Império. O ronin Reichin heroicamente arriscou sua vida para combater a ascensão de Iuchiban e foi recompensado por seus serviços com a permissão de fundar o Clã Lebre. Seus descendentes continuaram o mesmo caminho, lutando com Oradores de Sangue a todo momento, e posteriormente foram confrontados com a sigilosa conspiração chamada Kolat. O clã esteve próximo à extinção várias vezes e só sobreviveu por pura dedicação à sua causa.

Família Usagi: Astúcia +1

Os Usagi viram combate por quase toda a sua história. Por saberem que ameaças ocultas como os Oradores de Sangue e os Kolats existem, eles estão sempre alertas e prontos para achar sinais de corrupção. Infelizmente, muitos membros mais velhos dos Usagi tendem à paranoia e não confiam em estrangeiros, embora membros mais jovens da família normalmente sejam mais confiantes e otimistas.

Família Ujina: Agilidade +1

Formada durante os tempos caóticos após o Segundo Dia do Trovão, a família Ujina é minúscula, normalmente com menos do que duas dúzias de membros por vez. Apesar de seus números modestos, os Ujina se orgulham de portarem um nome dado pelo Imperador. Os Ujina são pragmáticos ao extremo, e não hesitam em realizar os mais traiçoeiros feitos para obter os resultados de que a Lebre necessita.

Escola de Bushis Usagi

O Clã Lebre viu muito combate para um Clã Menor. Sua guerra contínua contra os inimigos do Império tem durado séculos, sem previsão de um fim. Consequentemente, a Escola de Bushis Usagi é uma das mais desenvolvidas escolas guerreiras dos Clãs Menores. Ela foi aperfeiçoada em batalha e sangue, pois o Clã Lebre aprendeu dolorosamente o que funciona e o que simplesmente falha.

A Escola de Bushis Usagi usa o atletismo do Clã Lebre e o canaliza em vantagem em combate. Um Lebre aprende a se mover mais rápido que o samurai comum, investindo para causar golpes sérios e então se retirando para fora do alcance de qualquer contra-ataque. Um oponente despreparado é rapidamente superado quando é aparentemente atacado por todas as direções.

Escola de Bushis Usagi

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Esportes (Corrida), Defesa, Caça, Jiujutsu, Kenjutsu, Conhecimento: Maho (pode ser substituído por Conhecimento: Kolat após a era da Guerra dos Clãs), qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 4,0
- **Equipamento:** Armadura Ashigaru ou Leve, Roupas Grossas, Daisho, Arco (com 20 flechas) ou Faca, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Rapidez da Lebre

Os Lebres são conhecidos por lutar com velocidade e agilidade comparáveis ao animal que dá nome ao clã. Em qualquer situação em que você tiver espaço para esquivar, pular e de qualquer outro modo manobrar (critério do Mestre), você pode somar seu Nível de Perícia Esporte ao seu NA de Armadura, exceto quando estiver nas Posturas Ataque Total ou Centro. Seu Anel de Água é considerado 1 ponto maior para determinar o quanto pode se mover com Ações de Movimento.

Nível 2: Salto da Lebre

O bushi Lebre aprendeu a golpear com um ataque devastador que atinge muitos oponentes desprevenidos. Se você está na Postura Ataque Total, você pode saltar para frente e atacar um oponente a até 4,5 m sem fazer uma Ação de Movimento. Todos os seus ataques neste Turno devem atingir este oponente.

Nível 3: Rápido Como um Raio

A velocidade e flexibilidade dos Lebres os ajudam a golpear com temível rapidez. Seus ataques com golpes desarmados, facas ou armas com a palavra-chave Samurai são considerados Ações Simples.

Nível 4: Chute da Lebre

Os Lebres aprenderam a golpear com velocidade, mas também a esquivar e evitar seus inimigos ao mesmo tempo. Você agora pode realizar a Técnica de Nível Dois na Postura Ataque ao invés da Postura Ataque Total. Se você realizar a Técnica na Postura Ataque Total, você pode fazer seu segundo ataque na Rodada contra outro oponente a 4,5 m do primeiro oponente.

Nível 5: Estilo de Reichin

A lição final da escola Lebre é um floreio giratório de saltos, fintas e ataques que atingem o oponente por todos os lados, confundindo e desorientando-o. Você pode realizar a Manobra Finta com apenas 1 Incremento, e seu bônus de dano por uma Finta bem sucedida não é limitado pelo seu Nível de Sabedoria x 5.

O Clã Macaco

Toku foi um homem alegre que estava determinado a salvar o Império em uma época de grande crise. Ele marchou com o Exército de Toturi junto a samurais que foram descartados pelos Clãs Maiores, e serviu lealmente à Dinastia Toturi por décadas, sempre lutando para restaurar a paz e proteger Rokugan do mal. Seu Clã Menor continua a exercer sua visão, trabalhando como magistrados em busca de uma Rokugan pacífica.

Família Toku: Vigor +1

O fundador da família Toku, outrora meramente um ronin ou menos, se tornou Capitão da Guarda Imperial, um herói do Império e por fim ascendeu ao Tengoku como a Fortuna da Virtude. Seus descendentes compartilham o gosto deste grande homem pela vida e compaixão por todas as pessoas de Rokugan. Samurais Toku por vezes se tornam Magistrados Imperiais para espalhar a justiça e paz pela terra. Os Toku são conhecidos por sua disposição animada e seu estranho humor, ambos se tornam aparentes minutos após encontrá-los.

Família Fuzake: Percepção +1

Os Fuzake receberam seu nome de família como recompensa pelo serviço contínuo à linhagem Imperial. Os Fuzake são uma família de shugenjas de grande inteligência e curiosidade sobre a vida. Estrangeiros acreditam que membros da pequena família são caprichosos e volúveis, mas os Fuzake se provam resistentes e confiáveis.

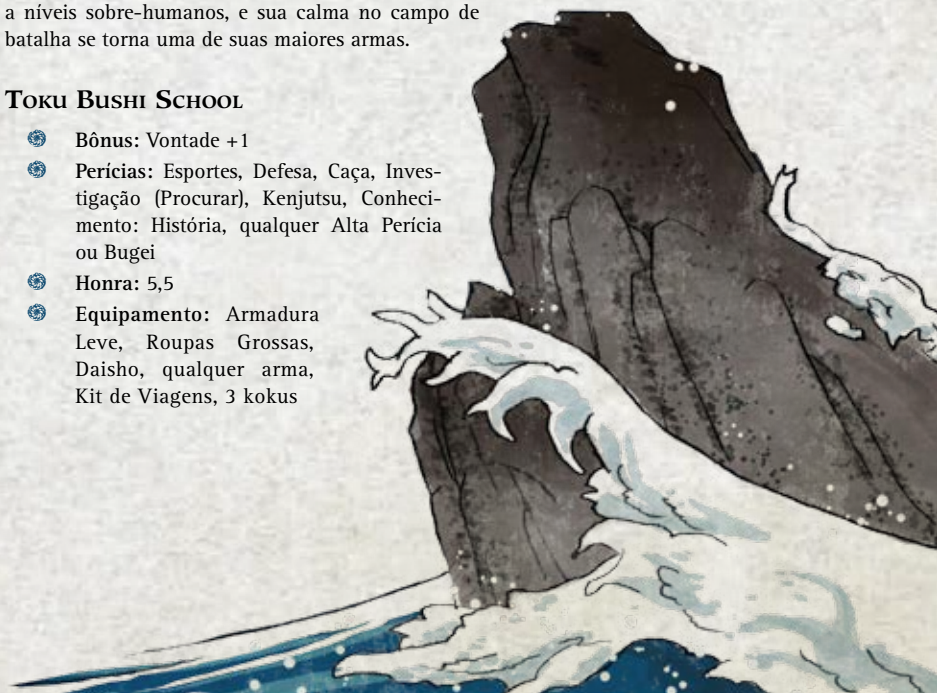
Escola de Bushis Toku

O Clã Macaco possui as bênçãos da linhagem Imperial e acesso a especialistas qualificados no campo de batalha. Centenas de ronin professores têm entrado pelas portas dos dojos, prontos para partilhar conhecimento com um público ansioso. Essa diversidade de habilidades foram destiladas em um único e coesivo estilo de luta que contém os melhores aspectos de cada lição dada nos dojos do Macaco.

A Escola de Bushis Toku ensina Técnicas que ajudam a lutar contra múltiplos inimigos. O Toku aprende a manter a cabeça erguida frente a muitas adversidades e a lutar sem hesitação. Ele aguça sua concentração e sua determinação a níveis sobre-humanos, e sua calma no campo de batalha se torna uma de suas maiores armas.

Toku Bushi School

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Caça, Investigação (Procurar), Kenjutsu, Conhecimento: História, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 3 kokus



Técnicas

Nível 1: Lição de Toku

Um Bushi Macaco prevalecerá, mesmo diante das mais difíceis adversidades. Você soma +1k0 a qualquer Teste de Perícia com NA 25 ou mais (isto inclui jogadas de ataque). Além disso, todas as suas Penalidades de Ferimentos são reduzidas por uma quantidade igual à sua Vontade mais o dobro de seu Nível de Escola.

Nível 2: A Força de Um Homem

Como membro de um Clã Menor muito pequeno, o bushi Toku está acostumado a lutar tendo as chances contra si. Ao enfrentar vários oponentes ou um inimigo com Nível de Sabedoria maior que o seu, você soma +1k1 aos seus Testes de Ataque e Testes de Dano.

Nível 3: Coragem Acima de Tudo

O bushi Toku invoca a coragem do fundador de seu Clã para acelerar seus ataques. Você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa.

Nível 4: Forje Seu Próprio Destino

O bushi Toku aprende a se esquivar do pior ataque. Você pode gastar um Ponto de Vazio ao sofrer Ferimentos para forçar seu oponente a anular os dois maiores dados de sua avaliação de dano, mesmo que isto reduza a quantidade total de dados mantidos. Isto não pode reduzir o Teste de dano para menos do que 1k1.

Nível 5: Fortunas Favorecem o Homem Mortal

O bushi Toku consegue suas bênçãos com sua própria tenacidade pura. Uma vez por Rodada, você pode gastar um Ponto de Vazio para refazer qualquer Teste. Você soma +2k1 ao novo Teste. Você pode escolher manter o novo resultado ou o original.

O Clã Oríole

Imperadores por vezes criam Clãs Menores quando ficam impressionados por feitos de proezas de um simples guerreiro. O Clã Oríole foi criado pela constante persistência da família de ronins Tsi em obras sem reconhecimento. O daimyo da família Tsi finalmente recebeu permissão para formar seu Clã Menor quando criou a Espada do Imperador Justo para a Dinastia Toturi, uma lâmina de incomparável feitura.

Família Tsi: Força +1

A família Tsi é bem pequena e dedicada à arte da metalurgia. Seu comportamento introspectivo e falta de traquejo social fazem os Tsi parecerem pouco amigáveis, mas suas habilidades com o martelo não podem ser negadas. Eles raramente viajam para fora de suas terras, e quando o fazem, normalmente vão às terras Kaiu para observarem os mestres da engenharia trabalhando.

Escola de Ferreiros Tsi

Tsi foi o nome de um antigo ferreiro gaijin que impressionou o segundo Imperador, Hantei Genji, com suas obras. O Imperador declarou que o homem era abençoado pelas Fortunas e imediatamente fez dele um rokugani. Séculos depois um aprendiz ronin tomou o nome para si e impressionou o Imperador Hantei XXX com seu estilo.

Artistas treinados na Escola de Ferreiros Tsi são únicos, pois tudo que aprendem é para aumentar suas perícias em forjar armas e armaduras. Eles aprendem estilos marciais para saber como os especialistas tratarão as armas que criam. Eles têm pouco uso para agrados sociais ou manobras políticas, logo seus ensinos ignoram esses aspectos da vida samurai.

Escola de Ferreiros Tsi [Artista]

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícias:** Qualquer Perícia de Arte, Comércio, dois níveis em qualquer Perícia de Criação, Defesa, qualquer Perícia de Arma, qualquer Alta Perícia, Bugei ou Mercante
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Roupa delicada, Wakizashi, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Ferramentas das Fortunas

O Ferreiro Tsi dedica sua vida a atingir a perfeição no coração da fornalha. Toda Perícia de Criação é considerada Perícia de Escola para você para fins de efeitos que afetem Perícias de Escola. Sempre que fizer um Teste de Perícia de Criação, você ganha um ponto de Glória por êxito, e um ponto adicional para cada incremento de 5 pelo qual exceder o NA. Este efeito só se aplica a Testes feitos contra um NA de 10 mais seu Nível de Escola x 5 ou maior.

Nível 2: Bênção de Tsi Xing Guo

O ferreiro Oríole busca imitar as obras da Fortuna do Aço. Ao empunhar ou usar uma de suas criações (como uma arma em batalha ou trajar um elaborado kimono na corte), você ganha um bônus de +2k1 por Ponto de Vazio gasto em Testes de Perícias relevantes, ao invés do habitual +1k1. Além disso, quando um item que você criou é dado como presente entre membros da casta samurai, tanto você quanto o presenteador ganham Glória igual ao seu Nível de Escola.

Nível 3: Dedicação de um Artesão

Um Ferreiro Tsi sabe o valor de tudo que cria, anos após ter deixado sua forja. Ao criar, o preço do objeto que você cria é reduzido pela metade para determinar quanto tempo levará para criar o objeto em questão. Quando alguém em sua presença está usando um item que você criou, você pode fazer uma Ação Complexa para lhes conceder um bônus de +Xk1, onde X é o seu Nível de Escola, no Teste de Perícia relevante (ex.: Kenjutsu para uma katana, Defesa para uma armadura ou Etiqueta para um kimono).

Nível 4: Conhecimento Exaustivo

Espera-se que todos os membros dos Ferreiros Tsi testem suas criações quanto ao peso, equilíbrio e eficácia. Você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para lhe permitir fazer ataques com uma arma criada por você como Ações Simples ao invés de Ações Complexas. Este efeito dura um número de Rodadas igual ao seu Nível de Escola.

Nível 5: Aço Estelar

Itens de feitura Oríole rivalizam com os itens magistrais da Forja Kaiu. Uma vez por dia ao completar a criação de uma arma, você pode gastar todos os seus Pontos de Vazio para criar uma Arma Sagrada (como a Vantagem). Esta arma é conhecida como arma Tsi (ex.: Lâmina Tsi, Tetsubo Tsi, etc.), e pode possuir uma das seguintes habilidades: Equilibrada (o usuário ganha um bônus de +1k0 em Testes de Ataque com a arma), Rápida (o usuário ganha um bônus de +5 ao seu Nível de Iniciativa ao empunhar a arma) ou Inquebrável (a arma não pode ser quebrada). A critério do Mestre, um ferreiro Tsi realmente talentoso pode também ser capaz de fazer uma arma Radiante (trate a arma como jade para propósitos de ferir criaturas Invulneráveis).

Criação

As Técnicas de Ferreiro Tsi fazem uso das Regras de Criação Básicas mais adiante neste capítulo. Mestres que não desejem permitir que seus jogadores usem estas regras devem restringir esta Escola.

O Clã Touro

O samurai Morito foi expulso do Clã Unicórnio por ferir um dos preciosos Corcéis Utaku. Ele reuniu seguidores e treinou com eles com as mesmas perícias que aprendeu em décadas de viagens pelas estradas. Este bando heterogêneo de guerreiros provou seu valor durante a Guerra dos Espíritos e recebeu permissão de formar o Clã Menor Touro como recompensa por seus serviços. Os traiçoeiros Kolats firmaram suas raízes manipuladores no Touro desde o nascimento do clã, e tem usado guerreiros do Touro como defesas para o Templo Secreto da conspiração.

Família Morito: Vigor +1

Os samurais da família Morito são determinados em fazer seu nome. Sua grande ambição ganhou o interesse dos Kolats, que os aceitaram em seu meio como executores e guerreiros. A perícia de um Morito na sela é melhor que a de qualquer outro fora das terras do Unicórnio. Os Morito mantêm um ouvido aberto para os murmúrios do submundo rokugani, buscando oportunidades para aumentar seu poder.

Escola de Bushis Morito

O Clã Touro ganhou sua posição em combate contra o exército de espíritos cheio da sabedoria de séculos de ancestrais. Após sua estreia, a Escola de Bushis Morito ganhou o respeito e uma saudável reputação de bushis pelo Império. O grosso da força do Clã Touro é uma cavalaria pesada destinada a esmagar rapidamente o cerne de um exército de infantaria.

O bushi Morito aprende a maximizar os benefícios do combate montado. Ele aprende a atropelar soldados à sua frente e manobrar rapidamente ao redor do campo de batalha tirando vantagem da velocidade montada. Os Morito normalmente usam uma arma de haste, embora eles sejam treinados para se adaptar à situação se ela necessitar de outro estilo de combate.

Escola de Bushis Morito

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Defesa, Cavalaria, Caça (Rastrear), Kenjutsu, Conhecimento: Kolat, Conhecimento: Submundo, qualquer Perícia
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Leve ou Pesada, Roupas Grossas, Daisho, Arma Pesada ou de Haste, Cavalo (Pônei Rokugani), Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Legado dos Quatro Ventos

O guerreiro Touro luta como um com seu cavalo. No começo do combate, você pode somar +1k0 à sua Iniciativa se estiver montado. Além disso, você pode somar +1k0 a jogadas de ataque quando montado.

Nível 2: O Vento Sopra Para Todos os Lados

Um bushi Morito se torna adepto de toda a forma de guerra. No começo do combate, você pode declarar um número de Perícias Bugei iguais ao seu Nível de Escola. Você ganha +1k0 a todas as jogadas envolvendo essas Perícias.

Nível 3: Trovão e Fúria

O bushi Morito ataca com a velocidade de seu cavalo a galope. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de Ação Complexa enquanto Montado.

Nível 4: A Lâmina ao Vento

O bushi Morito pode investir, movendo-se mais rápido que seus oponentes podem antecipar. Uma vez por luta, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação livre para igualar o seu Nível de Iniciativa ao de outro participante na batalha. Ele pode ser seu aliado ou oponente. Porém, após usar esta Técnica, seu Nível de Iniciativa é reduzido em 5 durante o Estágio de Reação de cada Rodada até o fim do encontro.

Você só pode ter um Turno por rodada, mesmo que sua Iniciativa fique abaixo do seu Nível atual de Iniciativa.

Nível 5: Rápido e Furioso

O bushi Morito cavalga em batalha, atropelando os que não podem escapar de seu caminho. Enquanto está atacando um oponente de menor Iniciativa, você soma +2k2 a todo Teste de ataque e dano.

O Clã Serpente

A lenda do Clã Serpente começou com auspicioso heroísmo e terminou em tragédia. Isawa Chuda ganhou o direito de ter seu próprio Clã Menor quando descobriu e frustrou um ataque maho contra a vida do Imperador. Infelizmente, a maligna criatura Shuten Doji se apossou das terras da Serpente e transformou todos ali em meras marionetes de sua vontade. O Clã Fênix erradicou o Clã Serpente nas Cinco Noites de Vergonha, e os que sobreviveram escaparam com conhecimento de suas artes negras.

Família Chuda: Força +1

Isawa Chuda era um homem de convicção e sabedoria, e sua família repetiu esta pureza por gerações. Os Chuda eram completamente leais a Rokugan e odiavam as forças sombrias que ameaçavam suas fronteiras. Seu ódio a maho-tsukais era bem conhecido e o Clã Serpente destroçou vários cultos ilegais com vigor.

A Escola de Shugenjas Chuda Original

A Escola de Shugenjas Chuda foi formada com algumas das mesmas técnicas que os Inquisidores da Fênix usam até hoje. O fundador Isawa Chuda era um Magistrado Imperial que jurou destruir os maho-tsukais. Infelizmente, os descendentes dos Chuda se tornaram exatamente aquilo que Isawa Chuda jurou destruir.

A Escola de Shugenjas Chuda Original era destinada a uma coisa: destruir as forças das Terras Sombrias. Os Chuda caçavam maho-tsukais Maculados e derramavam a fúria dos elementos sobre suas cabeças. Um Chuda aprendia a penetrar as defesas substanciais de quaisquer monstros que um maho-tsukai pudesse invocar, e seu foco em feitiços de Terra lhe permitia aprender os feitiços de Jade necessários para punir os malditos.

Escola de Shugenjas Chuda (Original)

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Caligrafia (Cifra), Etiqueta, Conhecimento: Maho, Conhecimento: Terras Sombrias, Feitiçaria, quaisquer 2 Perícias
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Faca, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 3 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Terra/Ar
- **Técnica:** *Punir o Maldito* – Isawa Chuda era um impiedoso perseguidor das Terras Sombrias, e suas técnicas vivem naqueles que portam o seu nome. Você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para anular uma quantidade de Redução de um determinado oponente igual ao seu Nível de Escola. Você também soma seu Nível de Escola ao total de qualquer Teste de Dano feita por um feitiço invocado contra um alvo que possua Mácula das Terras Sombrias.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Terra, 2 de Fogo e 1 de Água

O Clã Pardal

O Clã Pardal foi fundado na pobreza e continua a subsistir nas terras desoladas entre os territórios da Garça e do Caranguejo. Seu fundador foi um Garça que passou uma vida de luxo antes de seu exílio nas terras do Pardal. A dificuldade o tornou um homem melhor, uma lição ensinada a todo Suzume desde então. O Clã Pardal permaneceu minúsculo ao longo dos anos e causou pouco impacto do lado de fora de suas fronteiras. Ainda assim, eles fazem o que podem para cumprir seus princípios de compaixão e virtude, inclusive juntando-se à Aliança dos Três Homens durante a Guerra dos Clãs para ajudar a proteger seu povo da destruição da guerra.

Família Suzume: Astúcia +1

Os Suzume são humildes, tenazes e bem humorados. Seus interesses os destacam do resto dos Clãs Menores. Eles apreciam as artes mais do que o samurai comum, com interesse particular na arte de recitar contos, uma das poucas formas de entretenimento disponíveis em suas terras assoladas pela pobreza. Os Suzume sentem uma ligação mais forte com os camponeses do que muitos samurais deveriam, alguns chegando a trabalhar nos campos se mãos extras forem necessárias – e frequentemente são.

Escola de Bushis Suzume

O Clã Pardal nunca foi uma potência marcial, mas samurais do Pardal marcharão ao combate quando surgir o chamado. Na fundação do clã os Suzume eram samurais da Garça, e seu domínio com a katana continua um fundamento da escola até hoje. Seu estilo de luta exibe muito sobre sua filosofia de vida, pois eles demorarão o tempo que precisarem para fazer um golpe perfeito.

O amor do Bushi Suzume pela narração lhe dá uma noção da batalha. Ele usa este conhecimento para ver fluxo do combate, permitindo-lhe atacar mais devagar ou mais rápido para explorar as fraquezas de seus oponentes. O Bushi Suzume evoluiu para longe das raízes do clã na Escola de Bushis Kakita, criando habilidades que centram na Iniciativa de maneiras únicas.

Escola de Bushis Suzume

- **Bônus:** Vontade +1
- **Perícias:** Caligrafia, Kenjutsu (Katana), Conhecimento: História, Performance: Narração, qualquer Perícia de Conhecimento, qualquer Perícia
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 3 kokus

Técnicas

Nível 1: Tudo ao Seu Tempo

O Suzume observa o fluxo do combate para discernir a hora perfeita para seu ataque. No começo da Rodada de Combate, antes do primeiro personagem iniciar o seu Turno, você pode reduzir seu Nível de Iniciativa em 5 e somar +1k0 em qualquer Teste de Ataque e Teste de Dano que fizer nesta Rodada.

Nível 2: Pureza do Chi

O corpo do Suzume é cheio de desdém por aqueles que caem em tentações fora das virtudes do Bushidô. Você soma +5 em seu NA de Armadura contra criaturas e contra oponentes humanos com Honra menor que a sua.

Nível 3: Sabedoria é a Maior Arma

O Suzume é um narrador magistral, cativando audiências com suas palavras. Você pode gastar um Ponto de Vazio para somar seu Nível de Honra a qualquer Teste de Perícia de Performance ou de Conhecimento.

Nível 4: Espírito Quieto, Lâmina Firme

A serenidade de um Pardal é muitas vezes confundida com complacência, mas isto nem de longe é verdade. Você pode fazer ataques como Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa enquanto na Postura Ataque.

Nível 5: Lento e Mortal

O Suzume golpeia quando seu oponente menos espera, mesmo se tiver que suportar os piores ataques dele. Durante a Rodada após sua adoção da Postura Centro, você soma +10 aos seus Testes de Ataque e Testes de Dano. Você não ganha este benefício durante duelos de Iaijutsu.

O Clã Tartaruga

Fundado após o primeiro encontro violento do Império com gaijins, o Clã Tartaruga é quase uma família Imperial, ainda assim continua distintamente separado do resto das famílias. A família Kasuga realizou feitos cruciais para o Imperador e está pronto para cometer todo tipo de ato dúbio para manter o poder do Imperador. Em vários aspectos, os samurais do Clã Tartaruga servem como a real mão oculta do Imperador, com um forte laço com organizações criminosas do país. Eles agem como a representação dos Clãs Menores na Corte Imperial, dando voz àqueles que são pequenos demais para se representarem.

Família Kasuga: Percepção +1

Os Kasuga têm pouca ambição, pois o reconhecimento do Imperador supera qualquer necessidade de fama em grande escala. Eles são pragmáticos e amargos por anos de luta pela causa contra a escória do Império. Eles são contrabandistas, ladrões e frequentemente brutos, embora também sejam capazes de serem diplomatas quando o clã requer isto.

Escola de Contrabandistas Kasuga

Os Kasuga são tão seguidores da causa Imperial quanto qualquer outro clã, embora não se veja isto quando se sabe de suas atividades. Eles realizam atos ilegais com assassinos e ladrões e estabeleceram fortes conexões com cartéis criminosos pelo país. A Tartaruga de fato monitora essas conspirações em nome do Imperador para garantir que o Império não corra perigo. Eles também conduzem comércio intenso em terras estrangeiras para garantir que os gaijins não ameacem Rokugan como fizeram no passado.

Os Contrabandistas Kasuga devem lidar com a ralé criminosa do Império, e suas habilidades refletem esta necessidade. Eles são conhecedores do submundo e implacáveis em todos os suas atividades. Em sua luta contra o pior de Rokugan, o Contrabandista Kasuga acha aliados aonde puder – um camponês virtuoso é um grande recurso para um homem em menor número e cercado por todos os lados por cortadores de gargantas.

Escola de Contrabandistas Kasuga [Cortesão]

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Comércio, Etiqueta, Investigação (Notar), Conhecimento: Submundo, Sinceridade (Ardil), Furtividade, qualquer Perícia Alta, Mercante ou Baixa
- **Honra:** 2,0
- **Equipamento:** Roupa Extravagante, Wakizashi, qualquer arma, Kit de Caligrafia, 5 kokus

Classes de Escolas, Expandido

No *Livro do Fogo* explica-se que Classes de Escola (normalmente Bushi, Cortesão e Shugenja) são usadas principalmente para determinar a capacidade do personagem obter certas Vantagens, e especificamente ajudar o Mestre a arbitrar a Vantagem Múltiplas Escolas (uma escolha popular, se não problemática, entre jogadores!). Entretanto, há benefícios adicionais que Escolas podem explorar se os Mestres escolherem os sistemas opcionais deste capítulo. Por exemplo:

- ***Bushi*** – Bushis não podem combinar níveis com Escolas de Shugenjas. Bushis podem usar Katas.
- *Cortesãos* – Cortesãos podem combinar níveis com Escolas de Bushis ou Shugenjas (embora nunca ambos). Para compensar sua falta de benefícios secundários (como Katas e Kihos), Mestres podem fazer com que Cortesãos comprem Vantagens Sociais por um ponto a menos que o normal (mínimo de 1 ponto).
- ***Shugenja*** – Shugenjas não podem combinar níveis com Escolas de Bushis. Shugenjas podem usar Kihos (embora não tão livremente quanto Escolas de Monges).

- Outras Classes de Escolas menos comuns incluem:

Artista – Artistas são essencialmente Cortesãos altamente especializados, embora alguns possam objetar tal classificação. Ao invés da Vantagem opcional mencionada acima, Mestres podem desejar oferecer a personagens Artistas a capacidade de aumentar Perícias de Arte e Criação por um Ponto de Experiência a menos que o normal.

Monge – Monges são próximos a shugenjas na prática, embora haja consideráveis diferenças. Assim como shugenjas, eles podem acessar Kihos, e de fato podem fazê-lo mais facilmente e em maior número que shugenjas (vide a seção Irmandade de Shinsei neste capítulo para maiores informações).

Ninja – Ninjas são bushis altamente especializados que se destacam em subterfúgio, por vezes mascarados de bushis normais para ocultar sua natureza desonrada. Mestres podem permitir que personagens ninjas comprem Katas como se fossem membros das Escolas de Bushis principais de seus clãs, mas usando seu Nível de Escola ao invés do Anel para determinar seu Nível de Domínio. Porém, se o Mestre desejar usar a natureza mística dos ninjas, ele pode permitir que ninjas comprem Kihos usando seu Nível de Escola (ao contrário de Monges, que usam seu Nível de Escola + Anel, e Shugenjas, que usam seus Anéis) comparados ao Nível de Domínio do Kiho. Se um Mestre usar a primeira opção e permitir que um personagem Ninja utilize Katas, o Ninja não deve receber permissão de combinar níveis de Ninja com escolas de Shugenjas, mas pode combinar seus níveis com Escolas de Bushis. Inversamente, se o Mestre usar a segunda opção e permitir que Ninjas acessem Kihos, o Ninja não deve ter permissão de combinar seus níveis de Ninja com Escolas de Bushis, mas pode combinar seus níveis com Escolas de Shugenjas.

Técnicas

Nível 1: Caminho da Tartaruga

A Tartaruga rotineiramente se alia a elementos baixos da sociedade de rokugani, passando um tempo em portos estrangeiros, lidando com gaijins, piratas e outros vilões, e fazem coisas que muitos samurais achariam repulsivas. Eles também são mercadores talentosos, um inevitável efeito colateral de serem contrabandistas. Na criação do personagem, você pode aprender uma língua gaijin adicional de graça para cada vez que compra a Vantagem Línguas. Você não perde Honra por usar Baixas Perícias ou Glória por usar a perícia Comércio em público, contanto que esteja fazendo seu trabalho como parte de seu dever para com seu clã. Ao lidar com heimins ou hinins, com camponeses, mercadores e etas, você ganha +2k0 a todo Teste de Perícia Social.

Nível 2: O Casco da Tartaruga

Muitos samurais em Rokugan são adversos à Tartaruga por seu comportamento incomum e suas associações com camponeses e gaijins, mas todo samurai sabe que o Clã Tartaruga tem permissão e patrocínio especial do Imperador. Qualquer samurai de clã ou Imperial que o ataque fisicamente ou o ofenda abertamente sem provocação da sua parte (critério do Mestre) perderá imediatamente um número de pontos de Honra igual ao dobro do seu Nível de Escola.

Nível 3: Os Olhos do Imperador

A Tartaruga funciona como espiões e agentes do Imperador, e são adeptos das mais baixas táticas e métodos. Ao agirem em prol de seu clã, você pode rolar dados adicionais igual ao seu Nível de Escola em toda Baixa Perícia em que você tem ao menos um Nível de Perícia. Isto inclui quaisquer perícias de Escola que só funcionem como Perícias baixas quando usadas em determinadas maneira (como Sinceridade com a Ênfase Ardil). Isto não funciona com Vantagens e Técnicas que simulam Níveis de Perícia (como a Vantagem Astuto).

Nível 4: De Mão em Mão

A Tartaruga trabalha em íntima cooperação com o povo comum de Rokugan, pessoas que outros samurais ignoram o máximo possível. Isto lhes dá acesso a redes de informação que nenhum outro samurai pode acessar. Uma vez por sessão, se você tem acesso a heimins ou hinins locais, você pode rolar Conhecimento: Submundo / Astúcia contra NA 25 para ouvir uma informação útil (escolhida pelo Mestre) que não pode ser descoberta de outro modo.

Nível 5: A Tartaruga Sorri

Com seu treinamento completo, o contrabandista da Tartaruga pode transcender seus próprios limites em busca dos dúbios objetivos do Clã, servindo ao Imperador sem impedimento. Ao fazer um Teste de Perícia especificamente com qualquer uma das suas seis Perícias de Escola, seu máximo de Incrementos não é limitado pelo seu Vazio. Um número de vezes por sessão igual ao seu Anel de Vazio, você pode ganhar +5k0 ao fazer um Teste com qualquer uma de suas Perícias de Escola. Este bônus pode se acumular com os bônus da sua Técnica de Nível Três.

As Famílias Imperiais

As Famílias Imperiais juraram fidelidade diretamente à linhagem Imperial, e toda ação que fazem é para garantir um Império funcional. Os Miya viajam pelo país como a voz do Imperador, garantindo que seus decretos sejam ouvidos por todos. Os Seppun são os escudos do Império, servindo como guarda-costas e guerreiros das Legiões Imperiais. Os Otomo são mestres políticos das cortes, manipulando amigavelmente os Clãs Maiores a servirem ao bem maior. Com acesso aos melhores professores, fundos ilimitados e maior status, as Famílias Imperiais são de fato os nobres de elite de Rokugan.

Família Miya: Reflexos +1

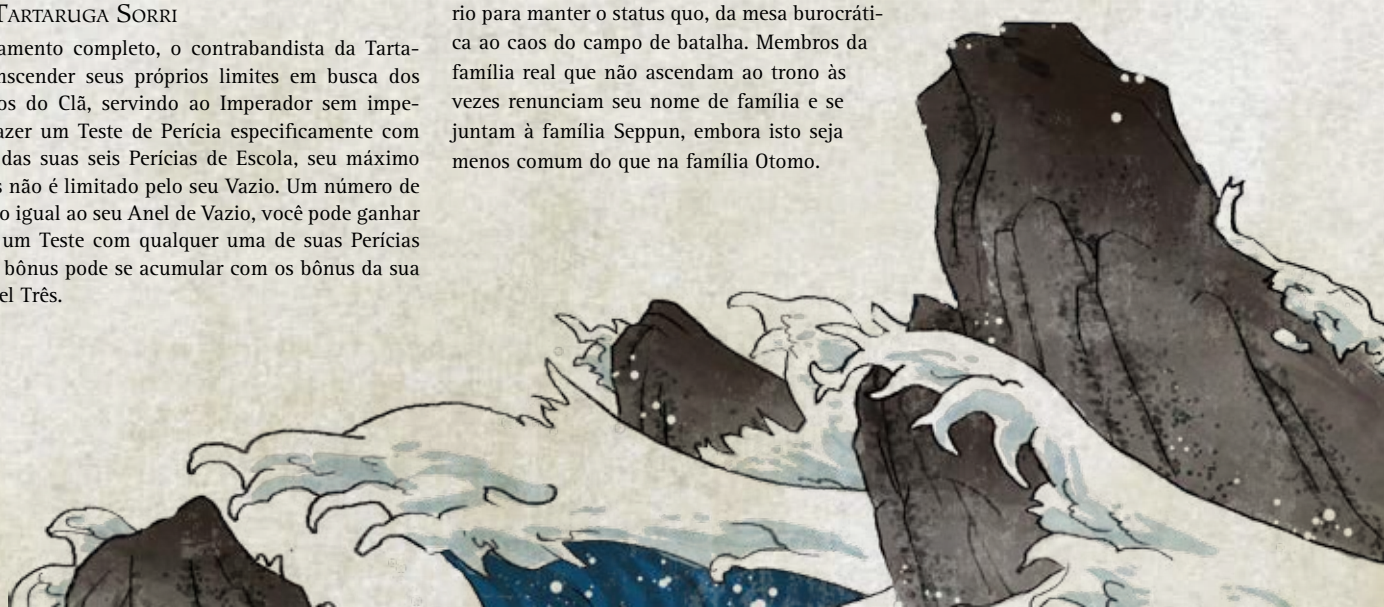
No amanhecer do Império, Miya recebeu o dever de espalhar as notícias da derrota de Fu Leng por Rokugan. A família Miya continuou a cumprir seu dever como arautos e pacificadores com empenho e orgulho. Samurais Miya tendem a ser solenes, calmos e focados em exercer suas grandes responsabilidades.

Família Otomo: Inteligência +1

Otomo é um nome normalmente invocado com uma sombra de medo, um sentimento facilmente entendido em Rokugan. Os Otomo são os temidos predadores das cortes do Império, utilizando toda vantagem de sua posição em seu potencial máximo. Os Otomo são manipuladores, cruelmente astutos e parecem não ter remorso ao devastar seus oponentes verbal e politicamente. Dizem que a corte é um campo de batalha mais mortífero que o combate, um provérbio que os Otomo parecem provar de bom grado todo dia. Membros da família real que não ascendem ao trono costumam renunciar seu nome de família e integrarem a família Otomo.

Família Seppun: Agilidade +1

Seppun foi um dos mais leais seguidores e a família mais próxima à linhagem Imperial. Samurais Seppun são dedicados à saúde do Império e cumprirão todo dever necessário para manter o status quo, da mesa burocrática ao caos do campo de batalha. Membros da família real que não ascendam ao trono às vezes renunciam seu nome de família e se juntam à família Seppun, embora isto seja menos comum do que na família Otomo.



Famílias Imperiais Perdidas

Dependendo da linha temporal usada em sua campanha, as famílias Hantei ou Toturi podem ainda existir, ou ainda estar no trono! Se desejar usar essas famílias extremamente importantes em sua campanha, elas estão incluídas aqui para seu uso:

Família Hantei: Vazio +1

Descendentes do primeiro Hantei (porém bem distantes), membros da linhagem Hantei tendem a ter um grande destino, e podem se destacar em quase qualquer área se tiverem a vontade de concentrarem seus esforços.

Família Toturi: Vontade +1

Os líderes da dinastia Toturi recompensaram seus mais leais servos com o nome Toturi. Como resultado, a família Toturi é formada por pessoas de grande bravura e talento. Apenas algumas dúzias de guerreiros portam o nome Toturi por vez, cada um com o potencial de ser o líder de sua geração.

Escola de Guardas Seppun

Um Seppun sabe desde o nascimento que nasceu para proteger o Imperador de qualquer coisa que o ameace. Um Imperador seguro significa uma Rokugan segura, e os Seppun garantem o futuro brilhante do Império cumprindo seu dever. Ao escolher este prestigioso serviço, o Guarda Seppun, também conhecido como *Miharu*, sacrifica tudo em sua vida pelo trabalho. Afinal, nada é mais significativo quando comparado à tarefa de proteger a Casa Imperial.

A Escola de Guardas Seppun tem a defesa como sua maior prioridade. O Guarda aprende a valorizar a vida de seu protegido mais do que tudo, incluindo sua própria sobrevivência. O Guarda se opõe a quaisquer fontes de corrupção que possa interferir com seu trabalho, e aprende a estar sempre ciente de seus arredores, pronto para identificar qualquer ameaça antes que ela se aproxime de seu protegido.

Escola de Guardas Seppun [Bushi]

- **Bônus:** Percepção +1
- **Perícias:** Batalha, Defesa, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu (Katana), Kyujutsu, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível 1: Nunca na Escuridão

Os Seppun aprendem a serem inabaláveis em sua honra, e nada pode desviá-los de seu dever. Sempre que jogar para resistir a um Teste de Perícia Social que possa tentá-lo ou desviá-lo de seu dever – como Tentação, Intimidação ou mesmo Corte – você joga uma quantidade de dados adicionais igual ao seu Nível de Escola. Você ganha um bônus +1k1 sempre que fizer um teste de Investigação para detectar uma emboscada ou ataque surpresa.

Nível 2: O Partir das Nuvens

Os golpes dos Seppun são imbuídos com sua dedicação à causa do Imperador. No começo de seu Turno, você pode gastar um Ponto de Vazio para somar seu Nível de Honra ao total de suas jogadas de ataque e avaliações de dano até o seu próximo turno.

Nível 3: A Luz do Sol Revela

A dedicação do Seppun agora o permite ver através de toda enganação, até mesmo as mágicas. A qualquer momento você pode escolher gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para jogar Investigação (Notar) / Percepção contra NA 25. Com sucesso, você imediatamente vê através de qualquer disfarce e ilusão ao seu redor, seja de natureza normal ou mágica. Se você estiver na presença do Imperador, familiares imediatos dele ou um grande oficial Imperial (Chanceler, Shogun, etc.), você não precisa gastar um Ponto de Vazio para ativar esta Técnica. Assim que você revelou um disfarce/ilusão específico, ele não exerce mais efeito em você (embora um novo disfarce ou ilusão encontrado posteriormente funcione normalmente).

Nível 4: Rapidez dos Céus

O poder dos Céus imbui o braço do Seppun, permitindo-o atacar com maior rapidez. Você pode atacar como Ação Simples ao usar armas com a palavra-chave Samurai.

Nível 5: Os Céus Nunca Caem

O verdadeiro guarda-costas Seppun nunca é pego desprevenido, e pode proteger seu protegido mesmo quando surpreendido ou incapacitado. Sempre que estiver a 6 m da pessoa que está guardando, você pode gastar um Ponto de Vazio para saltar na frente do golpe ou feitiço que está atingindo seu protegido. O dano é aplicado automaticamente a você ao invés do seu protegido. Se você ainda estiver em pé (não Abatido ou Inconsciente) após sofrer este dano, você pode imediatamente fazer uma Ação Simples extra, que pode ser usada para qualquer propósito normal, incluindo um ataque. Esta Técnica pode ser usada mesmo que seu personagem esteja Cego, Prostrado, Paralisado, Atordoado, Preso ou no Nível de Ferimentos Abatido (mas não Agarrado ou no Nível de Ferimentos Inconsciente).

Escola de Shugenjas Seppun

Os melhores bushis de Rokugan recebem o privilégio de proteger o Imperador. Porém há ameaças que o aço não pode resolver, e contra elas os Shugenjas Seppun estão prontos. Como membros da Guarda Oculta, os Shugenjas Seppun esperam e montam vigília toda hora do dia por sinais de ataque. Suas proteções estão entre as melhores de Rokugan, e os Seppun constantemente praticam suas preces aos kamis em preparação a um ataque em seu território. Eles são a última linha de defesa ao Imperador e não serão vencidos.

A Escola de Shugenjas Seppun se foca na defesa do Imperador e seu séquito. Quando o perigo se aproxima, os Seppun clamam aos kamis com toda a sua alma, amplificando efeitos de feitiços e realizando feitos mágicos que não seriam capazes de fazer normalmente. A Técnica é versátil e funciona com uma variedade de feitiços ofensivos e defensivos, contanto que o shugenja esteja tentando salvar a vida do Filho dos Céus.

Escola de Shugenjas Seppun

- **Bônus:** Inteligência +1
- **Perícias:** Caligrafia, Defesa, Etiqueta, Investigação (Notar), Meditação, Conhecimento: Teologia, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Mantos, Wakizashi, Bo, Bolsa de Feitiços, Kit de Viagens, 10 kokus
- **Afinidade/Deficiência:** Fogo/Água
- **Técnica:** *Em Defesa do Trono* – A Guarda Oculta existe apenas para defender seu Imperador, e são terríveis oponentes para qualquer um que represente um perigo à santidade do Filho dos Céus. Você ganha um Incremento Livre em qualquer feitiço invocado para proteger a vida, pertences pessoais, família ou reputação do Imperador, contanto que a ação feita não lhe cause perda de Honra. Isto inclui membros da família imperial (embora não você próprio). Você também ganha um Incremento Livre em quaisquer feitiços conhecidos apenas pelas famílias Imperiais.
- **Feitiços:** Sentir, Comunicar, Invocar, 3 de Fogo, 2 de Terra e 1 de Ar

Escola de Cortesãos Otomo

Assim como os Seppun, os Otomo se dedicam à segurança do Imperador. Os Otomo simplesmente escolheram métodos mais ardilosos para provar sua devoção. O poder do Imperador deve permanecer forte e inquestionável. Isto só ocorre se ninguém puder reunir força suficiente para ameaçar os pilares da autoridade do Imperador. Os Otomo semeiam discórdia e desconfiança entre os Clãs Maiores para prevenir qualquer trama maliciosa firme raízes neles.

Os Cortesãos Otomo, também conhecidos como Seiyaku, se concentram em utilizar completamente as ferramentas à sua disposição. Como uma família Imperial, os Otomo automaticamente obtêm respeito e poder de todo samurai honrado. Os Otomo aprendem a forçar esta vantagem ao máximo para fazer com que os outros recuem diante do peso do decreto Imperial. Eles usam todo truque traiçoeiro conhecido, sabendo que seu sangue os protegem das repercussões.

Escola de Cortesãos Otomo

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Corte (Manipulação), Defesa, Etiqueta, Intimidação (Controle), Investigação, Sinceridade, qualquer Alta Perícia
- **Honra:** 5,5
- **Equipamento:** Roupa Tradicional, Wakizashi, Faca, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, 10 kokus

Técnicas

Nível 1: A Voz dos Céus

Os Otomo acreditam que nada feito em nome do Imperador e da autoridade Imperial pode ser de fato desonrado. Seu papel indicado no Império é espalhar conflito entre os clãs para que não possam se unir contra o poder Imperial, e os Otomo o fazem sem hesitação. Você não perde Honra por usar a Perícia Intimidação (Controle). Sempre que estiver conversando com alguém de um dos clãs (Maiores ou Menores), você pode fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação) / Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) / Astúcia para provocar um desentendimento ou discussão entre ele e algum outro clã ou facção à sua escolha.

Nível 2: O Destino Não Tem Segredos

Os Otomo têm redes de informação que rivalizam às do Escorpião, e podem usá-las em quase qualquer parte do Império. Se você tem oportunidade de buscar esses contatos, você pode gastar um Ponto de Vazio para testar Corte/Astúcia contra NA 25 para descobrir uma informação extremamente útil (escolha do Mestre).

Nível 3: Voz de Meu Mestre

Os Otomo falam com a autoridade direta do Imperador, e os mais experientes entre eles dominaram a arte conhecida como "*obiesaseru*", usando a autoridade do Filho dos Céus para paralisar seus oponentes. Você só pode usar esta Técnica contra samurais honrados (Nível de Honra de 1,0 ou maior) que reverenciem o Imperador – criminosos, bandidos, Perdidos e não humanos são imunes a seus efeitos. Para usar obiesaseru, você deve fazer uma Ação Complexa para parar, reunir sua vontade, e gritar um comando apropriado (tipicamente algo como: "Pare em nome do Imperador!"). Você faz um Teste Resistido de Perícia Social de Intimidação (Controle) / Vontade contra Etiqueta (Cortesia) / Vontade do alvo (se o alvo sinceramente acredita que está agindo honradamente, ele ganha um Incremento Livre neste Teste). Se você ganhar este Teste, no próximo turno do alvo, ele não pode se mover, atacar, conjurar feitiços ou ameaçá-lo ou a seus amigos/aliados diretos (critério do Mestre quem é considerado seu aliado). Porém ele pode atacar outros que não sejam seus aliados, independente disso ele sempre pode usar as Posturas Defesa e Defesa Total.

Nível 4: A Proteção do Imperador

Como servos prediletos do poder Imperial, os Otomo estão sob proteção especial, e podem facilmente esmagar aqueles tolos o bastante para discordar deles em público. Sempre que você estiver em uma discussão ou debate com outra pessoa, você pode gastar um Ponto de Vazio para fazer um Teste Resistido de Corte (Manipulação) / Astúcia contra Etiqueta (Cortesia) / Astúcia. Se você vencer o Teste, eles devem concordar com sua posição ou perdem imediatamente 5 pontos de Honra.

Nível Cinco: As Virtudes do Comando

Os Otomo são capazes de levar o pleno poder da autoridade Imperial para aqueles que o desagradam. Ao fazer um Teste Resistido Social contra alguém que respeita a autoridade Imperial, você ganha um bônus de +5k0 em seu teste..

Escola de Arautos Miya

Os Miya são mensageiros Imperiais, encarregados de espalhar as palavras do Imperador e da Corte Imperial mesmo às mais remotas

regiões de Rokugan. Embora sejam protegidos em muitos aspectos pelo status Imperial, os Miya na maioria das vezes viajam a locais de grande conflito e perigo. Ocasionalmente bandidos e criminosos se tornam extremos ou desesperados e atacam o arauto. Felizmente, os Miya são bem treinados para esta eventualidade.

A Escola de Arautos Miya se foca em construir confiança e cordialidade com todos em seu caminho. Eles falam com confiança e compostura para aplacar tensões e suavizar percalços. Os Miya aprendem a ampliar suas defesas e espalhar a paz para realizar o sonho de um Império forte e unido.

Escola de Arautos Miya [Cortesão]

- **Bônus:** Astúcia +1
- **Perícias:** Corte (Retórica), Defesa, Etiqueta (Cortesia), Cavalaria, Conhecimento: Heráldica, Sinceridade, qualquer Alta Perícia ou Bugei
- **Honra:** 6,5
- **Equipamento:** Roupa delicada, Wakizashi, Kit de Caligrafia, Kit de Viagens, Cavalo (Pônei Rokugani), 10 kokus

Técnicas

Nível 1: Voz do Imperador

Os Miya aprendem os caminhos do Império, para que possam espalhar a palavra do Imperador para bem longe, e a arte da não agressão, para que suas palavras sejam ouvidas por todos por respeito ao Imperador. Enquanto dentro das fronteiras do Império, você pode gastar um Ponto de Vazio para ganhar a Vantagem Caminho da Terra para a província que atualmente ocupa – este efeito dura até o seu próximo descanso. Além disso, qualquer rokugani que respeite o Imperador e que conscientemente e deliberadamente o ataque perde um número de pontos de Honra igual ao dobro de seu Nível de Escola.

Nível 2: Olhos do Imperador

Os Miya servem como pacificadores e mensageiros, negociando tratados entre facções em guerra do Império, e aprendem a permanecer imparciais sob a mais intensa pressão. Você pode somar seu Nível de Honra em todo Teste de Perícia Etiqueta (Cortesia) feito para resistir a tentativas alheias de influenciá-lo.

Nível 3: Mão do Imperador

A aura de pacifismo e não agressão do Miya atingiu o ponto em que se torna difícil para oponentes honrados atacá-lo de qualquer forma. No começo da luta, ou durante o Estágio de Reação de qualquer rodada posterior de uma luta, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para impedir que qualquer rokugani que reverencie o Imperador seja capaz de feri-lo antes do seu próximo Estágio de Reação (eles ainda podem tentar capturá-lo ou impedi-lo de maneiras não danosas). Esta Técnica só funciona enquanto o Miya não estiver participando de uma luta ou de um duelo.

Nível 4: Bênçãos do Imperador

Neste nível, o Miya desenvolveu uma personalidade forte o suficiente para impor sua exigência de paz nos indivíduos mais violentos ao seu redor, esta que é essencialmente uma forma mais especializada da técnica Otomo de obiesaseru. Isto pode ser feito um número de vezes por sessão igual ao seu Nível de Escola, mas você só pode usar esta Técnica contra samurais honrados (Nível de Honra 1,0 ou maior) que respeitem o Imperador – criminosos, bandidos, Perdidos e não humanos são imunes a seus efeitos. Para usar esta Técnica, você faz uma Ação Complexa para dar um passo à frente e exigir o fim da violência ("Esta luta terminará, em nome do Imperador!"). Você faz um Teste Resistido de Corte (Retórica) / Astúcia contra a Etiqueta (Cortesia) / Vontade de todas as pessoas afetadas que ouvirem. Todo indivíduo que falhar no Teste deve cessar toda ação agressiva imediatamente, e não pode atacar nem conjurar feitiços ofensivos até que sofram dano ou você lhes dê permissão para lutarem (eles ainda podem usar habilidades defensivas e as Posturas Defesa e Defesa Total). O efeito dura por um minuto, e a Técnica pode ser usada nos mesmos alvos novamente se for resistida ou expirar. Esta Técnica afeta inimigos e aliados.

Nível 5: Glória do Imperador

O Arauto agora é um verdadeiro mestre da não agressão e diplomacia. Ao usar as perícias Corte ou Etiqueta contra um alvo com Honra 1,0 ou maior, você soma um bônus de +5k0 no Teste.

A Irmandade de Shinsei

A Irmandade de Shinsei é composta por um grupo diversificado de monges e estudiosos dedicados a resgatar a alma do Império. Eles vivem em busca do estado de iluminação, um entendimento perfeito do mundo e de tudo que vive nele. Cada seita da Irmandade crê que o seu método de iluminação é o caminho verdadeiro. Isto levou a centenas de diferentes técnicas dedicadas a acalmar o espírito e atingir o equilíbrio. A Irmandade de Shinsei não poderia ser de outro jeito, já que o maior adágio de seu principal fundador é que cada homem deve seguir o seu próprio caminho.

Escolas de Monges

Escolas de Monges são parecidas com Escolas de shugenjas por possuírem apenas uma Técnica básica simples que aprendem na criação do personagem, e nunca ganharem outras. As outras habilidades possuídas por um monge são representadas pelos Kihos que ele conhece. Cada uma das Escolas de Monges a seguir, também chamadas de Templos, representam uma rede de templos dedicados a uma seita em particular da Irmandade de Shinsei, e reflete onde o personagem treinou e foi doutrinado na Ordem.

O item Devoção de cada Escola descreve o foco primário desta seita em particular, se ela está no Tao de Shinsei ou no estudo das estruturas das Fortunas. Toda seita monástica estuda os dois, como determinado pela lei Imperial, mas a maioria estuda um ou outro com ênfase maior.

Monge dos Quatro Templos

Muitas seitas acreditam que monges devem se retirar em reclusão para atingir a harmonia com os elementos. Os monges da seita dos Quatro Templos sabem que o homem é uma criatura social e é de sua natureza interagir com os outros. Os monges dos Quatro Templos creem que devam manter uma forte conexão com a civilização para revelar os mistérios do mundo. Monges dos Quatro Templos permanecem em contato direto com o coração político do Império — de fato, um dos maiores monastérios está na capital Imperial. Monges dos Quatro Templos podem se tornar conselheiros de grandes generais ou daimyos, ou podem viajar pela estrada, ajudando os desafortunados que cruzarem o seu caminho.

- **Devoção:** Shintao
- **Bônus:** Astúcia +1
- **Honra:** : 6,5
- **Perícias:** Corte, Etiqueta, Jiujutsu, Conhecimento: Teologia (Shintao), Meditação, quaisquer duas Perícias
- **Técnica:** *Alma da Civilidade* – Irmãos dos Quatro Templos estão acostumados a interagir com visitas extremamente importantes e receber convites a cortes influentes. Ao gastar um Ponto de Vazio para aumentar um Teste de Alta Perícia ou de Perícia Social, você ganha +2k2 ao invés do normal +1k1.

Interpretando um Monge

A primeira coisa que você precisa saber ao interpretar um personagem monge é que tudo o que você ganha é o ódio imortal do seu Mestre! Monges, embora respeitados e liberados pelos samurais de Rokugan, ainda são um fator complicador em um grande número de situações políticas e sociais, e você deve ter certeza absoluta de que tem a permissão de seu Mestre antes de considerar tentar jogar com um. Entretanto, presumindo que você tenha permissão, tenha em mente as seguintes considerações mecânicas sobre jogar com um monge:

- Os Atributos de um monge começam em 2, assim como qualquer outro personagem. Porém monges começam com Vazio 3.
- Todo Monge no Império de Rokugan é afiliado em algum grau com a Irmandade de Shinsei. Para nossos propósitos, você pode escolher uma das Escolas de Monges listadas nas páginas a seguir, ou pode escolher ser um monge não afiliado. Porém, escolher este último lhe causa uma desvantagem significativa.
- Além dos benefícios de sua Escola, personagens monges começam o jogo sabendo três Kihos. Porém, eles devem atender todos os pré-requisitos para usarem esses Kihos (vide a seção Kihos, pág. 261 deste capítulo). Personagens monges da Irmandade ganham 2 novos Kihos a cada vez que avançam em Nível de Escola.
- Além dos Kihos listados acima, um personagem monge pode comprar Kihos adicionais gastando um número de Pontos de Experiência igual ao Nível de Domínio do Kiho. Esses são "Kihos bônus", e um personagem nunca pode saber mais desses Kihos do que a soma de todos os seus Níveis de Escolas de Monge.
- Monges possuem Glória 0 e Status 1. O status de um monge pode aumentar normalmente, mas ele ganha apenas metade da quantidade normal de Glória, já que evitam a fama.
- Todo monge começa com o seguinte equipamento: Bo (ou par de jo), casaco e Kit de Viagens, uma Bolsa de Manuscritos com passagens do Tao e 2 zenis.

Monge da Ordem dos Heróis

Uma pequena seita que não é bem conhecida para os de fora da Irmandade, os monges da Ordem dos Heróis estão entre as seitas mais proativas de Rokugan. Firmes seguidores do Tao, do Dragão do Trovão e da Fortuna Goemon (a Fortuna dos Heróis). Eles acreditam que o potencial para a grandeza existe na alma de todos os homens. Com o devido encorajamento, qualquer samurai pode se tornar um herói das lendas para inspirar e ensinar outros. A Ordem procura ativamente por ameaças e problemas existentes no Império, e então envia indivíduos que possuam os talentos adequados para lidar com a questão de forma conclusiva. Deste modo, a Ordem silenciosamente assistiu ao nascimento de centenas de heróis e lendas, contos relembrados em peças e romances pela história. Entretanto, a Ordem continua desconhecida no geral, pois seus seguidores consideram isto vital para realizar seus deveres sem jamais chamar atenção para si.

- **Devoção:** Shintao
- **Bônus:** Percepção +1
- **Honra:** 4,5
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Jiujutsu, Conhecimento: Teologia (escolha uma Ênfase), Meditação, quaisquer duas Perícias
- **Técnica:** *Mão do Destino* – Os métodos esotéricos da ordem permitem a passagem do chi de um monge para outro sem dificuldade. Você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para conferir um bônus de +1k1 para qualquer Teste nesta rodada feita por um aliado que ainda não tenha agido em seu Turno. Você não pode aumentar um Teste que normalmente não possa se beneficiar de Pontos de Vazio (como um Teste de Dano, por exemplo).

Monge do Oratório dos Sete Trovões

Quando Rokugan desesperadamente clamou por heróis para derrotar a ameaça do deus negro Fu Leng, sete mortais sacrificaram tudo para salvar o Império. Os monges do Oratório dos Sete Trovões honram esses heróis dedicando suas vidas inteiras à iluminação pela contemplação e tranquilidade. Esses monges raramente deixam o monastério, escolhendo se tornar um com seus ambientes.

- **Devoção:** Shintao
- **Bônus:** Vigor +1
- **Honra:** 4,5
- **Perícias:** Esportes, Jiujutsu, Conhecimento: Teologia (Shintao), Conhecimento (escolha um), Meditação, quaisquer duas Perícias
- **Técnica:** *Caminhar Com o Profeta* – Irmãos deste oratório enfatizam um elemento sobre todos os outros. Todos os seus três Kihos iniciais devem ser do mesmo elemento. Seu Nível de Sabedoria é considerado um a mais para fins de satisfazer o Nível de Domínio de Kihos para este elemento.

Monge do Templo de Kaimetsu-uo

Os seguidores de Kaimetsu-uo, fundador do Clã Louva-a-deus, possuem uma opinião sobre aquele indivíduo heroico consideravelmente diferente da dos samurais que pertencem ao Clã fundado por ele. Eles acreditam que Kaimetsu-uo realizou feitos lendários, pois queria evitar a destruição que poderia ter surgido caso ele contestasse a liderança do Clã Caranguejo. Os monges do Templo de Kaimetsu-uo acreditam que a iluminação vem da conciliação e paz com os outros.

- **Devoção:** Fortunista
- **Bônus:** Vontade +1
- **Honra:** 4,5
- **Perícias:** Defesa, Jiujutsu, Conhecimento: Teologia (Fortunas), Meditação, quaisquer três Perícias
- **Técnica:** *A Trilha da Pureza* – Sua alma habita em um lugar de sabedoria e serenidade, e sua ira é difícil de ser desperta em qualquer circunstância. Ao fazer um Teste Resistido de Perícia Social iniciada por seu oponente, você pode usar qualquer Anel no lugar do Atributo normalmente usado (tipicamente Astúcia) para fins deste Teste.

Monge do Templo de Osano-Wo

Talvez a mais militar seita da Irmandade, o Templo de Osano-Wo se distingue de outras ordens fortunistas por seu extraordinário foco em preparo físico e artes marciais. Seguidores acreditam que a iluminação vem com trabalho duro e exercício físico, e um corpo bem treinado leva a uma mente e uma alma bem treinada. Monges desta ordem são notórios por ritualmente ferirem suas peles para marcarem o progresso de seu treinamento, dando-lhes uma aparência alarmante.

- **Devoção:** Fortunista
- **Bônus:** Força +1
- **Honra:** 4,5
- **Perícias:** Batalha, Jiujutsu 2, Conhecimento: Teologia (Fortunas), Meditação, quaisquer duas Perícias Bugei
- **Técnica:** *A Mão do Trovão* – A ênfase dos monges do Trovejante na pureza do combate desarmado é óbvia para todos os que os encontram. Você ganha um bônus de +0k1 em qualquer Teste de dano decorrente de ataques desarmados. Este efeito é cumulativo com quaisquer outros efeitos que lhe permitam jogar e manter dados adicionais de dano desarmado.

Monge do Templo das Mil Fortunas

Rokugan é um Império devoto cheio de centenas de santuários e monastérios pela terra. Os Templos das Mil Fortunas são tão diversos quanto os deuses que reverenciam. É quase impossível categorizar todos os monges dos Templos das Mil Fortunas como um grupo, mas muitos creem que devem trabalhar diligentemente para provar-se dignos da iluminação.

- **Devoção:** Fortunista
- **Bônus:** Agilidade +1
- **Honra:** 4,5
- **Perícias:** Jiujutsu, Conhecimento: História, Conhecimento: Teologia (Fortunas), qualquer Perícia de Conhecimento, Meditação, quaisquer duas Perícias
- **Técnica:** *As Mil Formas* – Não há limite para a variedade de bênçãos concedidas a membros leais da Irmandade por seus patronos divinos. Você começa o jogo sabendo quatro Kihos, ao invés dos três normais possuídos por todo personagem monge da Irmandade. Eles não contam como Kihos adicionais que você pode comprar com Pontos de Experiência (o que é feito normalmente).

Ronin

Como descrito no *Livro do Ar*, ronins muitas vezes se encontram perseguidos pelas circunstâncias de sua existência. Porém, apesar do que muitos creem, há uma grande variedade entre os homens onda do Império.

Há dois tipos principais de ronins: ronins de clãs e ronins verdadeiros. Ronins de clãs são samurais que serviram a um clã, mas por qualquer razão foram expulsos e proibidos de usar seu nome de família e o mon do clã a que serviam. Normalmente tal punição é reservada apenas às mais gritantes falhas de dever. Ronins verdadeiros nasceram de um ou de ambos pais samurais, mas não receberam a fidelidade de um clã. Isto ocorre normalmente quando a criança é filha de um casamento em que a mãe não é da casta samurai, e quando um ou os dois pais se tornaram ronins.

Escolas são algo complicado para os ronins. Os que foram expulsos de seus clãs presumidamente já sabem ao menos uma Técnica que aprenderam no dojô, mas foram proibidos de progredir mais na Escola. Além disso, eles entendem que ensinar as Técnicas secretas de seu clã para alguém não apenas complicaria suas vidas, mas também as vidas de qualquer familiar próximo que ainda pode servir ao clã. Poucos ronins são inclinados a cometer tal atrocidade.

Ronins verdadeiros crescem sem qualquer oportunidade de estudarem em um dojô, e como resultado, tipicamente não têm Nível de Escola ou Técnicas. Porém, há alguns grupos de ronins pelo Império que existem há tempo suficiente, são bem organizados e têm recursos suficientes para desenvolver suas próprias Técnicas. Tais grupos costumam induzir outros ronins a integrar seus grupos, aumentando suas forças e números com a nova adição. Por isso, um personagem Ronin Verdadeiro pode escolher começar sem Técnica, ou pode escolher começar sabendo uma Trilha Ronin de Nível 1.

À medida que um ronin progride em Nível de Sabedoria, ele só pode ganhar Técnicas adicionais procurando outros grupos ronins que tenham seus próprios estilos de luta únicos. Devido à natureza e tendência a se moverem de um lugar para outro, muitos grupos são sigilosos em relação às suas Técnicas, e candidatos devem fazer grandes esforços para provar seu valor e lealdade. Tipicamente, se um ronin progride para o próximo Nível de Sabedoria antes de ter uma chance de aprender uma técnica no Nível anterior, ele perdeu a oportunidade de aprender uma Técnica e seu Nível de Sabedoria anterior permanecerá "vazio".

Opcionalmente, um Mestre mais generoso optará por deixar um ronin aprender Técnicas mais simples em Níveis de Sabedoria mais altos para simular as trilhas difíceis que muitos homens onda seguem em suas vidas e estudos. Porém, isto às vezes pode levar a abusos de regras nos quais jogadores ronins tentam escolher as melhores Técnicas independentes do Nível de Sabedoria. O Mestre deve ter cautela e um bom julgamento ao lidar com tal opção.

Várias Trilhas Ronin de Nível 1 são detalhadas nesta seção. Trilhas adicionais, incluindo algumas de maior Nível serão detalhadas em futuros suplementos. Há a possibilidade de instituições mais complexas incluindo Escolas Avançadas e possivelmente até mesmo Escolas Básicas em suplementos futuros também. É claro, feitos tão potentes só podem ser mantidos pelas maiores e mais ricas irmandades ronins, e isto é geralmente muito raro.

Do Específico ao Genérico

Trilhas Ronins, são essencialmente uma forma especializada de uma Trilha Alternativa, tendem a ser bastante específicas em termos de nome e história da organização que as criaram. Isto porque essas Técnicas não existem em um vazio, mas nasceram de um grupo específico, e raramente são usadas por mais do que algumas décadas antes do grupo que as criou entrar na obscuridade. Porém, só porque as organizações listadas abaixo podem não existir durante a época de sua campanha, não significa que você não pode fazer uso das mecânicas se elas o servem bem. Cada um desses grupos poderia facilmente representar outro arquétipo ronin que pode muito bem existir na era de sua campanha. Por exemplo:

- *Discípulos de Sun Tao* – Esta Trilha pode representar qualquer organização com ênfase em Duelos.
- *Assassinos da Floresta* – Infelizmente, os Assassinos da Floresta existiram por quase tanto tempo quanto o Império, e podem ser usados em quase qualquer era. Se isso não for possível, eles representam qualquer grande grupo ameaçador que possa representar uma ameaça a pequenas cidades.
- *Exército de Tawagoto* – O Exército de Tawagoto pode representar qualquer bando de ronins que trabalham juntos para mútua assistência e pelo bem comum para atingir um objetivo específico.
- *Justiça do Tengoku* – Similar aos Assassinos da Floresta, a Justiça do Tengoku representa grupos bandidos mais móveis e de ataques rápidos.
- *O Tessen* – Embora não tão antigo quanto os Assassinos da Floresta, o Tessen tem existido há séculos e pode se encaixar na maioria das campanhas. Caso contrário, eles podem representar qualquer grupo pequeno de guerreiros que preferem lutar defensivamente, normalmente com um leque de ferro como arma predileta.

Ronin de Clã

- Criado como um samurai afiliado a um clã normal
- Deve comprar a *Desvantagem Social: Ronin*
- Não pode ganhar níveis adicionais na Escola inicial
- Deve buscar Trilhas Ronins de Nível maior ao progredir o Nível de Sabedoria

Ronin Verdadeiro, Opção 1

- Não ganha bônus de família ou Escola; ganha 25 Pontos de Experiência adicionais durante a criação de personagem
- Deve comprar *Desvantagem Social: Ronin*
- Honra Inicial: 3,5
- Equipamento: Armadura Ashigaru ou Leve, Roupa Gasta, Daisho, Kit de Viagens
- Deve procurar Trilhas Ronins de maior Nível ao progredir o Nível de Sabedoria

Ronin Verdadeiro, Opção 2

- Não ganha bônus de família; ganha 10 pontos de experiência adicionais durante a criação de personagem
- Deve comprar *Desvantagem Social: Ronin*
- Começa com uma Trilha Ronin de Nível 1 deste capítulo
- Deve procurar Trilhas Ronins de maior Nível quando progredir o Nível de Sabedoria

Discípulos de Sun Tao [Bushi]

Os ronins que se chamam de discípulos de Sun Tao são um grupo que adotaram os ensinos do lendário estrategista ronin Sun Tao, que dizem ter estudado com cada um dos Clãs Maiores e por sua vez aplicado sua sabedoria à arte do Duelo. Embora não tenham a perícia e reconhecimento de tradições Dueloistas nos Clãs Maiores, Dueloistas frequentes, com o tempo, acabam relutantemente reconhecendo a sua força.

Técnica Nível 1

- **Bônus:** Reflexos +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Caça, Iaijutsu, Kenjutsu, quaisquer 2 Perícias
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 1 koku
- **Técnica:** *O Olhar de Sun Tao* – Alunos de Sun Tao entendem o relacionamento entre honra e perícia. Você pode somar seu Nível de Honra no total de todo Teste de Perícia Iaijutsu.

Assassinos da Floresta [Bushi]

Os Assassinos da Floresta talvez seja a mais implacável e temível organização criminosa na história do Império. Por séculos eles exploraram as superstições a respeito da Shinomen Mori oculta em suas profundezas. Por fim eles foram erradicados pelo Campeão de Esmeralda, mas sua extinção se provou breve, e em alguns anos um novo grupo de Assassinos da Floresta estava infestando as terras em torno da Shinomen de novo.

Técnica Nível 1

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu, Furtividade, qualquer Perícia de Arma
- **Honra:** 1,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 2 kokus
- **Técnica:** *Força da Floresta* – Os Assassinos da Floresta são um grupo formidável que recruta apenas os mais fortes e resistentes guerreiros para se juntarem ao bando. Você ganha Ferimentos adicionais por Nível de Ferimento igual ao seu Vigor. Você também pode somar seu Vigor ao total de qualquer Teste de Dano resultante de ataques corporais.

Exército de Tawagoto [Bushi]

Inspirado pelo jovem e carismático ronin Tawagoto, este grupo de ronins e camponeses se reuniu para proteger o povo inocente de Rokugan da série de revoltas camponesas violentas inspiradas pelo monge louco Kokujin enquanto os Clãs Maiores estavam ocupados com outra guerra de sucessão. Eventualmente os clãs reconheceram a ameaça e sancionaram as atividades de Tawagoto, prestando-lhe ajuda para completar a tarefa de caçar as forças de Kokujin e destruí-las.

Técnica Nível 1

- **Bônus:** Agilidade +1
- **Perícias:** Batalha, Defesa, Etiqueta, Investigação, Kenjutsu, Lanças, qualquer Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, qualquer arma, Kit de Viagens, 1 koku
- **Técnica:** *A Vontade do Povo* – Os que são guiados pela honra carregam a força do povo do Império em suas ações. Ao gastar um Ponto de Vazio para ganhar um bônus de +1k1 em qualquer Teste de Atributo ou Perícia, você pode somar seu Nível de Honra ao total do resultado.

Justiça do Tengoku [Bushi]

Implacáveis ao extremo, os bandidos das montanhas conhecidos como Justiça de Tengoku ameaçam a reputação dos Assassinos da Floresta como os bandidos mais procurados do Império, isso se sobreviverem por tempo suficiente. No entanto, seu nome herético dá outra razão para serem odiados, provavelmente encurtando sua expectativa de sobrevivência. O bando Justiça de Tengoku reside nas montanhas do Dragão, pilhando e destruindo vilarejos inteiros para reunir os suprimentos e riquezas que desejam. Eles confiam na inação tradicional do Dragão para tornar sua apreensão menos provável, mas atraíram a atenção dos magistrados do Clã Louva-a-deus por suas ações.

Técnica Nível 1

- **Bônus:** Força +1
- **Perícias:** Esportes, Defesa, Cavalaria, Caça, Kenjutsu, Kyujutsu, qualquer Perícia
- **Honra:** 4,5
- **Equipamento:** Armadura Ashigaru ou Leve, Roupas Grossas, Daisho, Arco com 20 Flechas ou Faca, Kit de Viagens, 1 koku
- **Técnica:** *Maldição dos Céus* – A natureza bruta e assassina do estilo de luta da Justiça de Tengoku rivaliza até mesmo com os Assassinos da Floresta. Sempre que surpreender um oponente em uma luta, você pode dobrar sua Força para fins de determinar quantos dados de dano você rola neste ataque.

O Tessen [Bushi]

Composto principalmente de ex-Garças e Leões, o Tessen se reuniu para tentar proteger o povo de Toshi Ranbo, séculos antes de ela se tornar a nova Cidade Imperial. As constantes mudanças de governo entre os dois clãs deixaram a cidade em um estado terrível, infestada por criminosos que sabiam que os clãs estavam ocupados demais uns com os outros para se incomodar em caçá-los. Pela Garça ter proibido qualquer um além deles próprios de carregarem uma espada na cidade, esses ronins adotaram o tessen como sua arma predileta, e continuam a patrulhar as ruas da Cidade Imperial hoje, embora com um pouco de reconhecimento relutante por parte dos protetores Imperiais da cidade.

Técnica Nível 1

- **Bônus:** Vigor +1
- **Perícias:** Batalha, Defesa, Investigação, Jiujutsu, Leques de Guerra, quaisquer 2 Perícias
- **Honra:** 3,5
- **Equipamento:** Armadura Leve, Roupas Grossas, Daisho, Leque de Guerra, qualquer arma, Kit de Viagens, 2 kokus
- **Técnica:** *Dobras do Leque de Ferro* – Poucos em Rokugan dominaram as facetas do leque de ferro com a mesma facilidade que os Tessen. Ao empunhar um leque de guerra em sua mão inábil, você não sofre penalidades em ataques com esta mão. Você também soma seu nível de Leques de Guerra ao total de seu NA de Armadura sempre que empunhar um leque de guerra.

Sistemas Opcionais

O sistema mecânico básico descrito no *Livro da Terra* é suficiente para quase qualquer campanha. Porém, para jogadores experientes de edições anteriores de L5A RPG, há sistemas adicionais que foram introduzidos no passado. Para oferecer mais customização e o máximo de opções de campanha possível, incluímos vários desses sistemas aqui. Mestres e jogadores iniciantes podem desejar introduzir tais coisas gradualmente ou restringi-las para PdMs.

O Sistema de Combate Em Massa

O dever mais sagrado de qualquer samurai é guerrear contra os inimigos de seu senhor. Para muitos, este dever tem sua forma mais literal nos combates em massa no campo de batalha, com centenas ou até mesmo milhares de samurais de cada lado. Por razões óbvias, conflitos desta magnitude não podem ser resolvidos usando o sistema de combate normal, que é destinado para pequenas lutas. Embora os Mestres possam preferir simplesmente ditar o resultado de uma determinada batalha, outros podem preferir um método baseado em dados para resolver tais casos. Nesses casos, o sistema de Combate Em Massa é usado.

O sistema de Combate Em Massa permite que personagens determinem o quão envolvidos estão na luta, e então usem suas capacidades para determinar o quão bem estão indo neste nível. Conflitos desta escala são medidos em Turnos de Combate, que consistem em trinta minutos cada. Todo personagem participante na batalha deve determinar os resultados de seu envolvimento uma vez por Turno de Batalha. A duração da batalha pode variar bastante, mas uma boa regra geral é que um Turno de Batalha ocorre para cada 250 soldados de cada lado. Logo, uma batalha entre duas forças de 500 homens cada demoraria dois Turnos de Batalha para se resolver.

Cada Turno de Batalha ocorre nos seguintes estágios:

- **Estágio 1: Declaração** – Durante o Estágio de Declaração, todos os personagens participantes da batalha devem determinar seu nível de engajamento. Eles variam de Reservas, onde um personagem está posicionado bem atrás das linhas de frente e relativamente seguro da vasta maioria dos inimigos, até Muito Engajado, em que o personagem fica posicionado nas linhas de frente, e como tal fica situado bem no meio de seus oponentes. Cada personagem pode escolher estar em qualquer um dos seguintes níveis: Reservas, Recuado, Engajado ou Muito Engajado.
- Por definição das regras, os personagens podem trocar para qualquer nível de engajamento durante qualquer Turno de Batalha. Porém, Mestres que busquem uma descrição mais realista da batalha podem desejar impor restrições na capacidade de um personagem para se mover rapidamente

de um nível de engajamento para outro. Um personagem nas Reservas poderia ter dificuldade em se locomover pela batalha no próximo Turno de Batalha, por exemplo. Se esta opção for usada, um personagem não pode mudar seu nível de engajamento em mais que um (de Reservas para Recuado, por exemplo) a menos que circunstâncias especiais ou uma Oportunidade Heroica intervenha.

- Assim que o nível de engajamento de um personagem tiver sido determinado, o Mestre deve fazer um Teste Resistido de Batalha (Combate em Massa) / Percepção entre os generais no comando dos dois exércitos rivais. Se um dos generais vencer o Teste por 5 ou mais, o exército do general é considerado vencedor, enquanto o outro lado está perdendo. Se a diferença é menor que 5, a batalha é considerada empatada. Mestres podem modificar os resultados deste Teste baseado em vantagem numérica, terreno, condições climáticas, Oportunidades Heroicas bem sucedidas, ou vários outros fatores que acharem que se encaixam.
- **Estágio 2:** Com o engajamento e atual status dos personagens na batalha determinados, cada jogador lança um dado e o soma ao Anel de Água do personagem e sua Perícia Batalha, caso a possua. O total deste Teste é comparado à Tabela de Batalha para determinar quanta Glória o personagem acumulou, quantos Ferimentos sofreu, e se encontra ou não um Duelo ou Oportunidade Heroica. Se encontrar um Duelo ou Oportunidade Heroica, o personagem prossegue para Resolução (a seguir). Se um personagem não encontrar um Duelo ou Oportunidade Heroica, então após jogar para ver quanta Glória/Ferimentos ele adquiriu, o Turno de Batalha se encerra para ele.
- **Estágio 3: Resolução** – Personagens que encontrem um Duelo ou Oportunidade Heroica têm uma oportunidade especial de ter um papel mais dramático na batalha. Um resultado Duelo na Tabela de Batalha indica que o personagem encontrou um oponente de perícia semelhante, e os dois se enfrentarão em um Duelo privado. Tais eventos geralmente têm permissão de ocorrerem sem participação de outros samurais no campo de batalha, pois interferir sugere que o samurai sendo ajudado é incapaz de lidar com a questão, um grave insulto. Esses Duelos podem ser Duelos de Iaijutsu tradicionais, ou podem simplesmente ser lutas um contra um com quaisquer armas disponíveis, dependendo dos combatentes.
- Oportunidades Heroicas são situações de combate um pouco mais elaboradas que surgem dependendo de onde um personagem está situado na batalha. Elas geralmente envolvem uma oportunidade de maior glória em campo de batalha, embora possam facilmente levar à morte de um personagem se ele abusar de suas habilidades. Um personagem não tem que aceitar uma Oportunidade Heroica – ele pode recusar, usando a melhor parte da coragem, embora isto normalmente tenha um efeito negativo no curso da batalha.

Render-se?

O Código do Bushidô exige que não haja fraqueza diante do seu inimigo, e geralmente render-se não é visto com bons olhos. Porém, para aqueles que não são treinados exclusivamente na arte da guerra, é considerado um desperdício abdicar de sua vida e privar seu senhor de seus talentos. Espera-se que principalmente os shugenjas recebam esta chance, por sua relativa escassez se comparados a seus irmãos bushis.

Oportunidades Heroicas

Cada Oportunidade Heroica é única, e quando um personagem rola na Tabela de Batalha Em Massa este resultado, o Mestre pode escolher uma apropriada ao personagem. Uma lista de exemplos é apresentada a seguir, e Mestres devem se sentir livres para criarem mais. Algumas delas serão aplicáveis apenas sob certas circunstâncias, como durante uma batalha naval ou necessitando de shugenjas.

Atacar os Arqueiros

De repente, seu personagem vê uma trilha que leva diretamente às reservas do exército inimigo. Você tem uma oportunidade de atacar os arqueiros, criando assim uma oportunidade para os reforços investirem.

Se o ataque contra os arqueiros (que é uma luta) tiver sucesso, o general inimigo tem uma penalidade de -5 em seu próximo Turno de Batalha, e o personagem liderando o ataque ganha 2 de Glória.

Atacar os Shugenjas

Uma brecha se abre na batalha e você tem a oportunidade de atacar as reservas. Os shugenjas inimigos de repente param seus rituais de batalha enquanto você investe no meio deles!

Um ataque bem sucedido aos shugenjas inimigos, embora imensamente perigoso, pode ser a chave para a vitória. A perda de um recurso tão vital resulta em uma penalidade de -5 para o general inimigo em seu próximo Teste de Batalha. O personagem atacante ganha 3 de Glória. Pela relativa escassez de shugenjas, é considerado honrado oferecer-lhes uma chance de rendição. Fazê-lo lhe rende 2 de Honra, quer eles aceitem a oferta ou não.

Dom dos Shugenjas

Um dos shugenjas de seu exército o reforçou com um feitiço.

O Mestre pode decidir qual feitiço é; ou, só considerar que um dos Atributos ou Perícias do personagem seja aumentado em um Nível até o fim da batalha.

Enfrente a Escuridão

As tropas ashigaru e alguns samurais covardes de seu exército não estão acostumados a lutar contra abominações mortas-vivas e coisas saídas de pesadelos. Eles se espalham e correm ao ver um imenso Oni marchando lentamente em direção a eles. Se você puder derrotar a besta, talvez seu exemplo levante o moral de seu exército.

O personagem pode lutar contra um oni menor ou outro oponente similar. Se tiver sucesso, o personagem ganha 4 de Glória e seu general recebe um bônus +3 em seu próximo Teste de Batalha. Se ele falhar, ou esta Oportunidade for recusada, o general sofre -5 em seu próximo Teste de Batalha.

Incendiar as Velas

Um jeito certo de atacar um navio inimigo é queimar suas velas e deixá-lo imóvel. Você pode fazer isto com uma flecha incendiária bem colocada.

O NA deste tiro depende da distância entre os barcos. Um tiro bem sucedido deixa o barco imóvel até que uma próxima vela possa ser içada, e reduz a o próximo Teste de Batalha do general inimigo em 3.

Juntar-se à Batalha

Na sua posição nas reservas do exército, você vê um buraco na estratégia do general inimigo. Talvez agora seja a hora de levar sua força à batalha!

O personagem pode escolher mover sua posição para Recuado. Se escolher fazê-lo, ele imediatamente rola de novo na Tabela de Batalha sem modificadores no Teste.

Loucura das Terras Sombrias

A maldição da Mácula das Terras Sombrias cai sobre aqueles lutando ao seu lado e eles caem ao chão, gritando. Alguns momentos depois eles se levantam — com um profano brilho em seus olhos.

O personagem deve lutar contra 1 a 4 samurais Maculados de nível igual ao Nível do personagem (se em Muito Engajado) ou um nível menor (se Engajado). O personagem ganha 1 de Glória se tiver sucesso. Se o personagem falhar nesta Oportunidade, seu general tem uma penalidade de -3 em seu próximo Teste de Batalha.

Luta

Esta Oportunidade dá a um personagem a chance de lutar contra um número de inimigos determinado pelo Mestre. Um personagem precisa apenas enfrentar seus inimigos nesta Oportunidade; ele não precisa matá-los. Se o personagem tiver sucesso nesta Oportunidade, some +1 ao próximo Teste Batalha de seu general.

Manter a Posição!

Seu comandante lhe diz para manter a posição! Se você e suas tropas a mantiverem, você trará grande glória e honra ao seu Clã.

O personagem e a unidade em que está devem resistir contra forças inimigas. Se eles estiverem Engajados, eles devem enfrentar um número de oponentes igual ao seu número mais 2, e ganham 2

de Glória se tiverem sucesso. Se estiverem em Muito Engajado, um adicional de mais 2 oponentes está presente, e o ganho de Glória aumenta para 4.

Massacre

Você e as tropas de sua unidade veem um comandante inimigo no meio da batalha sem guardiões, separado no caos da batalha. Embora possa não ser a coisa mais honrada a fazer, massacrá-lo daria a seu exército uma vantagem decisiva.

O personagem e qualquer um de sua unidade pode decidir atacar um simples samurai de Nível 3 ou 4. Se esta Oportunidade tiver sucesso, o general inimigo sofre uma penalidade de -5 em seu próximo Teste de Batalha.

Mostre-me Sua Postura

Um comandante inimigo o nota e o desafia em voz alta a um Dueloo.

Se o personagem aceitar, inicie um duelo contra um samurai de Nível 2 ou 3. Se o personagem vencer, ele ganha um ponto de Glória para cada Nível de Glória de seu oponente; além disso, seu general ganha um bônus de +2 em seu próximo Teste de Batalha.

Organize os Arqueiros

Os arqueiros de seu exército estão desordenados. Você deve reagrupar suas tropas de artilharia e prepará-los para lutar novamente.

O personagem deve usar palavras inspiradores e rolar Performance: Oratória / Astúcia contra NA 20 para conseguir. Se tiver sucesso, seu general ganha +5 em seu próximo teste, e o personagem ganha 1 ponto de Glória. Se a Batalha de Oportunidade falhar ou for recusada, seu general sofre -5 em seu próximo teste.

Pegar o Estandarte

Você vê o portador do estandarte cair em meio às flechas. Você tem a oportunidade de carregar a bandeira do exército, aumentando a moral de seu exército. Porém, um portador é um alvo prioritário para soldados inimigos.

O personagem que aceita o fardo de ser o portador da bandeira será atacado por vários samurais e arqueiros todo Turno de Batalha até que abandone a bandeira. Durante todo Turno de Batalha que o personagem segurar o estandarte, seu general ganha um bônus +3 em seu Teste de Batalha.

Pelo Império

As hediondas criaturas que você enfrenta parecem inabaladas pelas mortes de tantos dos seus semelhantes, investindo intensamente apesar das perdas imensas. De repente você nota um guerreiro das Terras Sombrias gritando comandos às criaturas profanas. Talvez a morte de seu líder tenha mais impacto.

O samurai pode enfrentar um samurai Perdido de um Nível maior que ele, um oni menor de algum tipo ou qualquer outro oponente corrompido que o Mestre preferir. Se a batalha tiver sucesso, o personagem ganha 3 de Glória. O general inimigo sofre uma penalidade de -5 em seu próximo Teste de Batalha.

Poucos Contra Muitos

Você vê um dos aliados investir no meio da batalha. Seu destino está selado quando os inimigos o cercam, a menos que alguém venha em sua ajuda.

Trate esta oportunidade como uma luta entre 3-6 samurais de um nível menor que o personagem (mínimo de Nível 1). Se o aliado do personagem sobreviver, o personagem ganha 3 de Glória e pode ser recompensado com a Vantagem Aliado, a critério do Mestre.

Prepare-se para Cavar Duas Covas

Você vê um samurai do exército inimigo matar um de seus compatriotas. Você pode passar o resto desta batalha procurando por este samurai.

Se o personagem escolher perseguir seu inimigo, ele deve entrar no nível de engajamento dele e passar em um Teste Resistido de Batalha/Percepção para localizá-lo. Se o personagem falhar, seu inimigo o ilude. Se tiver sucesso, ele pode imediatamente iniciar a oportunidade Mostre-me Sua Postura. Se o oponente desejar confrontar o personagem, o Mestre pode escolher ignorar o Teste Resistido.

Proteja o General

Você repentinamente chega ao general do exército, que perdeu sua guarda pessoal. O general o ordena a ficar do lado dele e protegê-lo dos ataques. Você deve seguí-lo aonde ele for (alguns generais são mais corajosos do que outros).

Direcione o nível de engajamento deste personagem pelo resto da batalha. O personagem ganha um ponto de Glória a cada Turno de Batalha.

Romper a Formação

Você recebe o comando para investir na linha de frente do inimigo!

O personagem deve enfrentar 2 a 4 samurais de Nível 2 para atacar a linha de frente com sucesso. O personagem é imediatamente movido até o nível Muito Engajado. Durante o próximo Turno de Batalha, reduza as jogadas do personagem em 2, mas some 3 ao Teste de Batalha do general. O personagem ganha 3 de Glória.

Rota de Colisão

O capitão do seu barco grita: "Rota de colisão!" Você deve se preparar para abordar o navio inimigo quando seu barco entra no meio da batalha.

Se o personagem aceitar esta Oportunidade, ele deve se colocar no nível Muito Engajado. Ele deve enfrentar 1 a 4 samurais de um Nível a menos que o personagem. O personagem ganha 1 ponto de Glória.

Um Tiro Certeiro

As linhas de frente se quebram, e você tem uma mira clara do líder do exército inimigo com um ataque de longa distância!

O NA do tiro depende do comandante e seu NA de Armadura, embora dada a natureza caótica do conflito ele não deva ser algo menor do que 30. Um tiro certeiro vale 4 de Glória, mesmo que um tiro letal seja improvável. Se o tiro tiver sucesso, o general inimigo sofre uma penalidade de -5 em seu próximo Teste de Batalha.

TABELA DE BATALHA

Seu Exército Está:	Nível de Engajamento					
Vencendo	Reservas	Recuado	Engajado	Muito Engajado		
Empatado		Reservas	Recuado	Engajado	Muito Engajado	
Perdendo			Reservas	Recuado	Engajado	Muito Engajado
1-3	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos	5 dados de Ferimentos	6 dados de Ferimentos
	0 de Glória	0 de Glória	0 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	2 de Glória
					Dueloo	*Oportunidade Heroica*
4-6	1 dado de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos	5 dados de Ferimentos	5 dados de Ferimentos
	0 de Glória	0 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	2 de Glória
					Duelo	*Oportunidade Heroica*
7-9	1 dado de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos	5 dados de Ferimentos
	0 de Glória	0 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória
				Duelo	*Oportunidade Heroica*	*Duelo*
10-12	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos
	0 de Glória	0 de Glória	0 de Glória	0 de Glória	1 de Glória	1 de Glória
			Duelo	*Oportunidade Heroica*	*Oportunidade Heroica*	*Duelo*
13-15	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	4 dados de Ferimentos
	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória
				Duelo		*Oportunidade Heroica*
16-18	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos
	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	1 de Glória	2 de Glória	2 de Glória
		Duelo		*Duelo*		*Oportunidade Heroica*
19-21	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos
	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória
			Oportunidade Heroica		*Oportunidade Heroica*	*Duelo*
22-24	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos
	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória	2 de Glória	3 de Glória	3 de Glória
		Oportunidade Heroica		*Oportunidade Heroica*		*Duelo*
25-27	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos
	2 de Glória	2 de Glória	3 de Glória	3 de Glória	4 de Glória	4 de Glória
			Duelo		*Oportunidade Heroica*	*Oportunidade Heroica*
28-30	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	0 dados de Ferimentos	1 dado de Ferimentos	2 dados de Ferimentos	3 dados de Ferimentos
	3 de Glória	3 de Glória	4 de Glória	4 de Glória	5 de Glória	5 de Glória
			Oportunidade Heroica	*Duelo*	*Duelo*	*Oportunidade Heroica*

Seja mais Heroico!

O sistema padrão para combates em massa reflete a natureza caótica e danosa da guerra. Embora Oportunidades Heroicas estejam generosamente espalhadas pela tabela, Mestres que desejem um estilo mais cinematográfico de batalha devem se sentir à vontade para incluí-las em praticamente qualquer resultado que desejarem.

Salvar um Companheiro Ferido

No meio da batalha, você nota um compatriota caído! Você tem a chance de salvá-lo.

Ao salvar seu companheiro, o personagem não pode escolher qualquer outra Oportunidade Heroica. A cada Turno de Batalha, o personagem enfrenta dois ou três oponentes de Nível 1 ou 2. Se o personagem defender com sucesso seu aliado caído ele ganha um ponto de Glória adicional por cada Turno de Batalha (e o aliado pode lhe conceder benefícios em troca de sua vida).

Salvar um Oponente Ferido

Entre gritos você nota um inimigo ferido. Ele berra para que você o ajude. Você pode ignorá-lo sem penalidades (ele está agindo covardemente, afinal), mas se ajudá-lo, ele estará moralmente em divida com você. O oponente também pode se tornar um valioso refém para ser usado em negociações com o inimigo...

O personagem deve se mover até o nível de atividade Reservas assim que puder. O personagem não ganha bônus por completar esta Oportunidade.

Salve Nosso Barco

Seu navio foi alvo de fogo intenso pela batalha inteira, e você descobre que ele sofreu danos estruturais. Em poucos momentos ele irá a pique, e se não forem avisados os tripulantes morrerão. Você deve avisar os outros e ajudá-los a sair dos barcos.

Se o personagem salvar a vida dos tripulantes com sucesso, ele ganha 3 de Glória.

Tomar a Bandeira Inimiga

Entre sangue e carnificina, você visualiza o portador do estandarte do exército inimigo. Você tem a oportunidade de pegar a bandeira inimiga! Você deve matar o portador em combate para pegá-la. Se o fizer, você deve tentar levá-la de volta às Reservas.

Sem ajuda do exército do personagem, esta Oportunidade é quase impossível de ser completada. Enquanto o personagem possuir a bandeira inimiga, ele não pode sofrer qualquer Oportunidade Heroica. A cada Turno de Batalha, o personagem é atacado por um número de samurais inimigos (escolhido pelo Mestre) de Nível igual ao dele. Em cada Turno de Batalha que a bandeira esteja em posse do personagem, imponha uma penalidade -5 no Teste de Batalha do general inimigo. Quando esta Oportunidade é completada, o personagem ganha um Nível de Glória.

Ancestrais

Ancestrais são uma forma especial de Vantagem Espiritual, e são comprados com Pontos de Experiência da mesma maneira que outras Vantagens. Eles representam orientação e conselho dos grandes heróis do passado de Rokugan que agora residem no Yomi. Apenas um raro e excepcional personagem deve receber a orientação de um ancestral, e jogadores que escolham esta opção estarão sujeitando seu personagem a significativas restrições interpretativas. O Mestre deve considerar cuidadosamente se permitirá ou não Ancestrais no jogo e discutir as opções com os jogadores. Ancestrais são poderosos, mas as limitações que causam aos personagens podem ser frustrantes a muitos jogadores, especialmente por terem um alto custo em pontos.

Todo ancestral é governado pelas seguintes restrições:

- ***Ciúmes:*** Apenas um Ancestral aconselhará um personagem. Além disso, se o favorecimento deste Ancestral for perdido, nenhum outro Ancestral pode ser comprado para substituí-lo – a falha do personagem será conhecida no Yomi, e outros Ancestrais irão desprezá-lo, não importa o quão nobres sejam seus atos.
- ***Devoção:*** Espera-se que um personagem que tenha um Ancestral ofereça veneração e devoção a ele diariamente. Em geral, qualquer personagem com uma Vantagem Ancestral deve passar ao menos uma hora por dia em prece e devoção. O Mestre pode permitir que este requisito seja deixado de lado em circunstâncias incomuns (personagem nas Terras Sombrias, em um navio em uma tempestade, etc.), mas o personagem deve pedir perdão com novas preces assim que possível. Se um personagem falhar constantemente em oferecer veneração, o Ancestral o abandonará – o personagem terá que passar um mês em preces devotas expiação para que o Ancestral retorne;
- ***Exigências:*** Todo Ancestral tem exigências específicas para o personagem que ajuda. Em troca da grande ajuda do Ancestral, o personagem deve viver uma vida de acordo com as crenças e princípios dele. Se um personagem deixar de atender essas exigências, o Ancestral vai embora para sempre. A critério do Mestre, um personagem que mostre sincero arrependimento e devoção – normalmente um mês de devoções, como em "Devoção" – pode recuperar a proteção de seu Ancestral. Porém, um personagem que não siga as exigências do Ancestral uma segunda vez não terá chances de se arrepender.
- ***Lealdade:*** Um ancestral só aconselhará alguém de mesmo clã/facção. Eles não ajudarão os que não são parte do clã ao qual serviram (e em alguns casos, fundaram) em vida, mesmo que esta pessoa seja descendente direto deles.

Ancestrais da Aranha/Terras Sombrias

Hida Atarasi [7 Pontos]

Primogênito de Hida, e Trovão original do Caranguejo, Atarasi também foi o primeiro samurai a se tornar um Perdido pela Mácula das Terras Sombrias. Seu poder era tão grande que os que o encontravam (e tinham a sorte de sobreviver) o chamavam de akutenshi ou "anjo maligno". O próprio pai de Atarasi, Hida, por fim o caçou e o destruiu em combate pessoal. O espírito guerreiro distorcido de Atarasi imbui aqueles a quem guia, permitindo-lhes invocar sua corrupção para desferir golpes terríveis em seus inimigos. Embora Atarasi o vigie, durante cada rodada da luta você pode escolher gastar um Ponto de Vazio ou ganhar um ponto de Mácula das Terras Sombrias (sua escolha) para somar seu Nível de Mácula ou seu Anel de Terra aos dados usados em seus Testes de Ataque e Testes de Dano para aquela rodada.

Exigências: Atarasi é uma alma decaída, e ele repudia pureza e virtude. Se seu Nível de Honra atingir 3,0 ou mais, ou você perder qualquer porção de sua Mácula, Atarasi o abandona.

Kuni Yori [5 Pontos]

Kuni Yori já foi leal ao Caranguejo, servo de seu senhor Hida Kisada, mas foi seduzido pelas Terras Sombrias e traiu o Clã Caranguejo. Transformado pelo poder da maho, Yori se tornou uma abominação morta-viva, liderando as forças das Terras Sombrias contra seu antigo clã. A orientação de Yori ensina ardis e grande domínio das forças da maho. Você ganha +1k0 em todo Teste de Sinceridade (Ardil) e todos os Testes de Conjuração de maho. Porém, a maligna influência de Yori atrai a Mácula ainda mais rápido do que o normal. Sempre que conjurar um feitiço de maho, você ganha 1 ponto extra de Mácula.

Exigências: Yori não faz exigências — ele confia que sua orientação inevitavelmente o levará à completa corrupção pela Mácula.

Ancestrais do Jigoku

Os "ancestrais da Aranha" descritos aqui na verdade representam os espíritos de almas corrompidas, condenadas ao Jigoku, que retornam ao Ningen-dô para oferecer sua "orientação" aos vivos. Tais espíritos malignos não são governados pelas regras normais de ancestrais. Ao invés disso, eles dedicam suas atenções àqueles que consideram conversões úteis à causa do Jigoku. Isto obviamente inclui qualquer membro do Clã Aranha, já que tais pessoas estão servindo aos objetivos do Reino do Mal, mas esses ancestrais também podem conceder seu favor a outros que sentiram o toque da Mácula. O Mestre tem a palavra final, é claro, se um ancestral Aranha irá favorecer a alguém que não seja do Clã Aranha.

Ancestrais do Caranguejo

Hida [14 Pontos]

Hida foi um guerreiro de incomparável força e resistência, que se aproveitava disso para derrotar todos os oponentes, nunca recuando de nenhum deles, até mesmo seu próprio filho corrompido pela Mácula. Com Hida olhando por você, seus golpes são duros e poderosos — você ganha +1k0 em todo Teste de Dano e pode ignorar 4 pontos da Redução de um inimigo, independente da arma que está usando. Além disso, quaisquer Caranguejos que lutarem ao seu lado em uma luta são inspirados pelo espírito de Hida que o reforça, e ganham um bônus de +1 Ponto de Vazio (se eles não usarem este Ponto de Vazio até o fim da luta, ele é perdido).

Exigências: Qualquer Rodada em que pelo menos um aliado Caranguejo for ferido em sua linha de visão, você sofre 1 Ferimento por compaixão (isto não aumenta se vários Caranguejos forem feridos na mesma Rodada). Este Ferimento ignora Redução e quaisquer efeitos que poderiam anular o dano. Porém, você pode voluntariamente escolher não sofrer o Ferimento. Se você se recusar a sofrer esses Ferimentos, ou se você se retirar voluntariamente de uma luta com uma criatura das Terras Sombrias, Hida o abandonará.

Kuni [8 Pontos]

O fundador da escola de shugenjas do Caranguejo era um shugenja e homem capaz que sabia mais sobre as criaturas das Terras Sombrias que qualquer outro. Uma vez por sessão, você pode gastar um Ponto de Vazio para ganhar um bônus em sua Teste de Conjuração igual ao seu Nível de Terra em dados mantidos. Além disso, ao rolar para resistir à Mácula das Terras Sombrias, você pode rolar duas vezes e manter o melhor resultado.

Exigências: Kuni só exige uma coisa de seus descendentes — que fiquem puros. Se você ganhar ao menos um ponto de Mácula das Terras Sombrias, Kuni o abandonará.

Ancestrais do Dragão

Agasha Kitsuki [11 Pontos]

O fundador da família Kitsuki originou o conceito do controverso "Método Kitsuki", que usa dedução lógica e conclusões para resolver crimes. Os que têm sua orientação ganham a habilidade de "ler" os outros e captar sutis pistas de uma maneira incrível e quase sobrenatural que muitos samurais consideram perturbadora. Quando você tem a orientação de Kitsuki, você pode usar o Atributo Percepção para qualquer Teste de Perícia ou Atributo que normalmente necessitaria do uso do Atributo Astúcia. Além disso, se você gasta um Ponto de Vazio em qualquer teste de Perícia ou Atributo para dizer se alguém está mentindo para você, você ganha +2k2 ao invés de +1k1.

Exigências: Kitsuki requer que você sempre siga a verdade. Se você aceitar uma solução de um problema, crime ou enigma que você crê sinceramente como sendo falso, Kitsuki o abandona.

Mirumoto [9 Pontos]

O fundador da família guerreira do Clã Dragão foi um dos maiores espadachins de sua era, um pragmático e brilhante duelista, e profundo rival de Kakita na busca da esgrima. Ele criou o estilo Niten, um método de luta com a katana e a wakizashi ao mesmo tempo. Ele também escreveu uma das maiores

obras sobre esgrima, e morreu enfrentando Fu Leng no primeiro Dia do Trovão. Se você ganhou a atenção de Mirumoto, ele lhe concede um bônus de +1k1 em todo Teste de Perícia baseada em Agilidade. Se o Teste de Perícia for feito para usar uma Perícia da Escola de Bushis Mirumoto, o bônus é +3k1.

Exigência: Mirumoto espera que seus descendentes sigam sua tradição de vitória, e continuem sua rivalidade com seu antigo oponente Kakita. Se você propor um desafio e então perder o duelo subsequente, Mirumoto o abandonará. Ele também o deixará se você recusar um duelo com alguém treinado pela Escola de Bushis Kakita. Ele não o abandonará se o duelo lhe for forçado... A menos que o duelo seja contra um Kakita.

Ancestrais do Escorpião

Bayushi [12 Pontos]

O fundador do Clã Escorpião era conhecido por sua sutil astúcia e artimanhas, bem como um tipo de honestidade cruel que empregou mais famosamente no leito de morte de seu irmão Hantei. Embora suas perícias e implacabilidade em batalha e na política fossem lendárias, ele também teve uma devoção vitalícia por sua seguidora Shosuro, e sua corrupção pela Escuridão Enganosa o levou à própria morte. Se você é treinado em uma das duas escolas Bayushi (tanto as Escolas de Bushis Bayushi quanto a de Cortesãos, por exemplo), você ganha um bônus de +1k0 em todos os seus Testes de Perícias de Escola, e sempre que gastar um ponto de Vazio em um Teste de Perícia de Escola, você ganha +2k2 ao invés de +1k1. Se você tem Laço Kármico com outro personagem, ambos podem usar os Pontos de Vazio um do outro, mas se um de vocês morrer, o outro ganha imediatamente a Desvantagem Momoku sem ganho em pontos.

Exigências: Bayushi só fez uma exigência de seus seguidores — lealdade. Ele espera o mesmo de você. Se você trair voluntária e deliberadamente o Clã Escorpião, ele o abandonará. Ele também o abandonará se sua Honra chegar 5,0 ou mais — almas tão puras não têm lugar entre os vilões designados do Império.

Shosuro [8 Pontos]

A seguidora mais amada de Bayushi foi consumida pela Escuridão Enganosa, e passou séculos aprisionada pelo Kami Togashi antes de finalmente escapar durante a era do Imperador Escondido. No fim desta era, Bayushi levou sua alma ao Yomi, e desde então ela começou a mostrar seu favorecimento a seus descendentes que ela considere dignos. Se os sussurros de Shosuro guiam suas ações, você ganha +3k1 no Teste das Perícias Furtividade, Atuação e Sinceridade (Ardil).

Exigências: Tendo sido forçada a trair seu senhor Bayushi uma vez, Shosuro se determina a não deixar seus descendentes cometerem o mesmo engano. Se você trair o Clã Escorpião, desobedecer seus superiores no clã, ou se corromper pela Escuridão Enganosa ou o Dragão das Sombras, Shosuro imediatamente o abandonará.

Ancestrais da Fênix

Asako [5 Pontos]

Seguidora predileta de Shiba, Asako aprendeu os segredos do potencial ilimitado da humanidade de seu senhor, e fundou a ordem mística conhecida como henshins. Ela valorizava a amizade acima de tudo, mas por esta razão ela sentia a dor da traição mais profunda e agudamente que qualquer outro. Enquanto Asako guiar os seus passos, as outras pessoas o consideram um aliado encantador e amigo verdadeiro. Qualquer uma de suas Vantagens Aliado ganha um aumento de +1 ao seu nível de Devoção, e você ganha +1k0 em todo Teste de Perícia Social feito contra alguém que você tem como Aliado. Porém, se um aliado traí-lo, você ganha automaticamente a Desvantagem Obcecado: Destruir o Traidor sem ganho em pontos.

Exigências: Asako requer que você trate seus amigos com a mesma devoção que espera deles. Se você trair ou abandonar um amigo, Asako o abandonará.

Shiba [9 Pontos]

Conhecido por sua sabedoria, percepção e antecipação, Shiba serviu aos Isawa fielmente em vida, e escreveu o Tao, que se tornou o fundamento da religião do Império. Quando pereceu nas Terras Sombrias, ele encontrou um meio de passar seu conhecimento para seus descendentes, garantindo que a Fênix sempre estivesse bem liderada pela Alma de Shiba. Porém, ele às vezes pode escolher um samurai para se beneficiar de sua orientação. Os que são vigiados por Shiba ganham +1k1 em todo Teste de Inteligência e Testes de Perícia baseados em Inteligência, e podem somar seu Nível de Inteligência ao seu NA de Armadura todo o tempo. Se você entrar em uma luta ao lado de um membro da família Isawa, você ganha +1 Ponto de Vazio (este Ponto deve ser usado até o fim da luta ou será perdido).

Exigências: Shiba requer que você mantenha uma honra alta e uma absoluta e incessante dedicação em cumprir seu juramento aos Isawa. Se seu Nível de Honra atingir menos do que 4,0, ele o abandonará. Ele também o abandonará se você desobedecer voluntariamente um Isawa de nível maior, ou deixar uma luta voluntariamente enquanto um Isawa aliado fica para trás.

Ancestrais da Garça

Doji [8 Pontos]

Lady Doji criou grande parte das regras e conceitos da civilização rokugani e sua influência ainda é sentida nas cortes do Império nos dias de hoje. Os que recebem o conselho de Doji ganham +1k0 em seus Testes de Corte, Etiqueta, Performance e Sinceridade.

Exigências: Doji requer que os que têm sua orientação vivam de maneira honrada e civilizada. Se você cometer uma Quebra Maior de Etiqueta (vide a tabela de Honra no *Livro da Terra*), ou perder mais de 3 pontos de Honra ou Glória por uma quebra de etiqueta, Doji o abandonará.

Kakita [12 Pontos]

O marido de Doji foi um Duelista e artista de renome, autor de *A Espada* e serviu como o primeiro Campeão de Esmeralda na história de Rokugan. Porém, ele também começou a longa rixa do Clã com o Clã Leão. Os que têm a orientação de Kakita podem gastar um Ponto de Vazio para refazer qualquer Teste de Perícia Iaijutsu ou de Arte com um bônus +1k1 no segundo Teste, não contando para o limite de Pontos de Vazio gastos na rodada. Eles mantêm o melhor resultado. Porém, todos os que são observados por Kakita ganham a inimizade direta de samurais Matsu, que

sentem a ira de seu próprio ancestral – todos os membros da família Matsu são efetivamente seus Inimigos Jurados.

Exigências: Kakita foi um homem formidável que buscava perfeição na espada e no pincel do artista, e espera o mesmo de você. Se você perder um Duelo ou uma competição artística, Kakita o abandona. Ele também o abandonará se sua Honra cair a menos de 4,0.

Ancestrais do Leão

Akodo [12 Pontos]

O fundador do Clã Leão era um general incomparável, um dos maiores estrategistas que já andou pela face do Império. Ele também era um soldado supremo, um homem que ganhou força não só por sua habilidade, mas pelo suporte daqueles à sua volta. Ele forjou o Leão como um clã onde cada soldado seria parte de um todo maior, fortalecido pelos seus irmãos em armas. Enquanto você tem a orientação de Akodo, você ganha um bônus de +1k0 em todo Teste de Perícia Bugei (exceto testes de Iaijutsu) e +1k1 de bônus em jogadas feitas na Tabela de Combate Em Massa. Além disso, sempre que lutar ao lado de seus aliados do Leão, você se fortalece pela sua presença, assim como Akodo ensinou. Sempre que entrar em uma luta com ao menos outro bushi do Leão lutando ao seu lado, você ganha +1 Ponto de Vazio (este Ponto de Vazio deve ser gasto no fim da luta, ou é perdido).

Exigências: Akodo requer que seus seguidores sejam soldados de resoluta coragem e honra impecável. Se sua Honra cair a menos de 5,0, Akodo o abandona. Ele também o abandonará se você voluntariamente deixar uma batalha ou luta onde outro Leão está lutando.

Ikoma [9 Pontos]

O fundador da família de narradores e historiadores do Clã Leão era um hábil criador de contos sobre si mesmo, mas também um homem alegre e indomável, que perseguia mulheres e brigava sem hesitação ou medo. Espera-se que aqueles que são vigiados pelo espírito audaz de Ikoma o imitem de todas as formas. Em troca, ele os abençoa com sua tenacidade e sua sabedoria improvisada. Você ganha +1k0 em todos os Testes que fizer com o Atributo Inteligência, e +2k0 ao seu dano quando lutando desarmado (com a Perícia Jiujutsu).

Exigências: Ikoma espera que você viva como ele viveu – beba muito, lute sério, conte grandes histórias e acolha a companhia de mulheres belas e interessantes. Se você escolher recusar uma bebida, correr de uma briga ou insultar uma mulher atraente ou sedutora, Ikoma o abandonará.

Ancestrais do Louva-a-deus

Kaimetsu-Uo [9 Pontos]

O fundador original do Clã Louva-a-deus era filho de Hida Osano-Wo e sua noiva Matsu, e foi um dos mais formidáveis guerreiros de seu tempo. Preferindo ação a palavras, ele criou o clã fundando-o em uma perigosa ilha tropical, investindo sobre Kyuden Isawa para vingar a morte de seu pai. Os que ganham o favorecimento de Kaimetsu-Uo esperam viver como ele viveu, lutando pela vida com ação e determinação pura, usando qualquer arma à mão, e não aceitando insultos de ninguém. Você ganha +1k1 em todo Teste de Atributo Vontade e de Perícia exceto os que forem feitos para evitar ser provocado. Você ganha um bônus +3k0 ao usar a Ênfase Arma Improvisada da Perícia Jiujutsu, e também +1k1 em todo Teste de Dano feito com armas improvisadas.

Exigências: Kaimetsu-Uo requer que você aceite todos os desafios, não importa quão estranhos ou embaraçosos. Se você recuar de uma competição física ou desafio, mesmo um trivial como uma corrida, ele o abandonará.

Gusai [5 Pontos]

Um dos mais notórios ancestrais do Louva-a-deus, Gusai provou o valor de um só indivíduo conseguindo carregar uma faca à presença do Imperador – apenas para ver o Imperador provar as limitações de tal poder quando assinou a ordem de execução de Gusai. Quando Gusai o guia, você ganha +3k3 em todo Teste de Furtividade ou Mãos Rápidas feitos para ocultar uma arma em sua pessoa.

Exigências: Gusai o abandonará se você entrar voluntariamente desarmado na presença de um rival ou inimigo.

Ancestrais do Unicórcio

Moto [10 Pontos]

Um formidável guerreiro do deserto que jurou aliança a Shinjo e uniu sua tribo ao Clã Ki-Rin, Moto era conhecido por sua velocidade incrível e recusa de ser limitado por qualquer coisa por escolha própria. Ele imbui o mesmo espírito e determinação naqueles descendentes que ganham o seu favorecimento. Sempre que rolar para resistir a uma tentativa física de restringi-lo (como um ataque de Imobilização) ou influenciá-lo mentalmente (como um Teste da Perícia Tentação), você ganha +2k2 de bônus no Teste. Da mesma forma, qualquer feitiço que tente restringir seu movimento físico tem seu NA de Conjuração aumentado em uma quantidade igual a 5 x sua Vontade.

Exigências: Moto espera que você viva pelo mesmo padrão de liberdade que ele, oferecendo obediência apenas a seu senhor e clã. Se você consciente e voluntariamente se permitir ser controlado por outra pessoa que não seja seu superior por direito no Clã Unicórnio (como se permitindo ser chantageado por um cortesão), Moto o abandonará.

Shinjo [8 Pontos]

A fundadora do Unicórnio era conhecida por sua infindável curiosidade sobre o mundo, o que a levou a liderar o Clã Ki-Rin às Areias Ardentes, e por sua profunda compaixão, que a permitiu ganhar a simpatia até mesmo de seu irmão caído Fu Leng. Após seu longo aprisionamento e sono nas Areias Ardentes, ela retornou a Rokugan para expurgar os Kolats de seu amado clã. Você ganha um bônus de +1k1 em qualquer Teste de Investigação feito para entender algo novo, estranho, enigmático, pois o espírito de Shinjo o guia em uma profunda compreensão do mundo ao seu redor. Você também ganha +1k1 em todo Teste de Astúcia feito com as perícias Etiqueta ou Sinceridade (Honestidade), pois a compaixão de Shinjo o imbui com empatia e graça.

Exigências: Shinjo requer que você sempre aja com compaixão, mesmo quando estiver enfrentando inimigos jurados. Se deixar de mostrar misericórdia e compaixão a um rival ou inimigo, Shinjo o abandonará (isto não se aplica a membros dos Kolats ou lacaios da Escuridão Enganosa ou do Dragão das Sombras).

Meios Alternativos de Progressão de Níveis

As Escolas descritas nas seções individuais dos Clãs Maiores do *Livro do Fogo* são as maiores e mais dominantes mantidas pelos Clãs Maiores. Cada uma ensina milhares de alunos todo ano, em dezenas ou talvez centenas de dojôs espalhados pelas terras do clã, todos trabalhando em união para produzir os melhores samurais possíveis para melhor servirem aos planos do clã. Porém, mesmo considerando as opções representadas por Perícias, Vantagens e as várias opções avançadas incluídas neste capítulo, há uma quantidade limitada de diferenças entre dois alunos, por exemplo da Escola de Bushis Akodo. Para Mestres que desejem mais diversidade e complexidade em seus personagens, há Escolas Avançadas e Trilhas Alternativas.

Escolas Avançadas

Escolas Avançadas representam dojôs de elite nos Clãs Maiores que são acessíveis a todo jovem samurai. Embora Escolas básicas ensinem a milhares de alunos todo ano, uma Escola Avançada pode aceitar apenas algumas dezenas de alunos por ano, cada um escolhido a dedo pelo sensei mestre do dojô. Esses grupos são extremamente prestigiados, e ter um aluno escolhido para frequentar um dojô desses é uma grande honra para sua família, bem como para os sensei que o prepararam para tal tarefa.

Escolas Avançadas consistem em três Técnicas, que são geralmente mais especializadas e mais poderosas que as Técnicas de Escolas tradicionais, embora mais limitadas em foco. Escolas Avançadas possuem requisitos para admissão, e qualquer personagem que deseje possuir níveis nesta Escola Avançada deve primeiro atender a todos os pré-requisitos antes de ter permissão para entrar no dojô. Pela natureza prestigiada e exclusiva desses grupos no cenário, Mestres podem desejar fazer da admissão em uma Escola Avançada uma parte da campanha, pois o personagem deve mostrar incrível talento e impressionar não apenas seu próprio sensei, mas também o sensei mestre do dojô para ganhar permissão. Não é uma tarefa fácil, e teoricamente nenhum personagem será capaz de entrar em uma Escola Avançada antes de alcançar Nível 4.

> Exemplo: *Isawa Rokku é um aluno da Escola de Shugenjas Isawa que deseja se tornar membro da lendária Guarda Elemental. Os requisitos para entrar são altos. Primeiro, o jogador de Rokku, Cris, deve escolher um Anel como foco de Rokku. Rokku deve ter este Anel em 6 e ser capaz de conjurar feitiços de Nível de Domínio 4 neste Anel. No momento, é óbvio que Rokku será incapaz de se tornar um Guarda Elemental por algum tempo, pois Cris está interessado em se focar em Fogo. Mesmo com a Afinidade de Rokku por Fogo ele será incapaz de conjurar feitiços de Nível de Domínio 4 antes do Nível 3, logo, ele não poderá entrar na Escola Avançada até o Nível 4, presumindo que ele consiga Fogo 6 até lá. Os outros requisitos incluem Feitiçaria 6 e Conhecimento: Teologia 6, logo Cris tem seu trabalho interrompido por enquanto!*

Assim que um personagem entra em uma Escola Avançada, sua progressão na Escola básica que frequentava antes para. Seu sensei o enviou para outro dojô, um mais prestigioso, e seu dever agora é honrá-lo com seu progresso. Retornar ao seu dojô básico seria uma vergonha para ele, sua família e seu sensei, logo esta opção não está mais disponível.

Porém, a critério do Mestre, um personagem que tenha completado sua escola avançada pode pedir para retornar à sua escola original, honrando ambos senseis ao completar totalmente seu treinamento.

> Exemplo: *Após finalmente atingir seu objetivo, Rokku se tornou um Guarda Elemental! Ele agora é um Shugenja Isawa Nível 3 e um Guarda Elemental Nível 1. Porém, não pode retornar ao seu dojô em Kyuden Isawa, pois seu dever agora é maior. À medida em que continuar a avançar, ele se tornará um Shugenja Isawa Nível 3 e um Guarda Elemental Nível 3. Neste ponto, tendo completado seus deveres, ele pode pedir a seu senhor permissão para entrar em outra escola básica mantida pelo seu clã, pois um personagem poderia normalmente atingir Nível 5 em sua Escola básica.*

Um personagem somente pode possuir níveis em uma única Escola Avançada. Os grupos que mantêm as organizações têm seu próprio dever para o clã, e eles não se sobrepõem. Fazê-lo seria desrespeitoso um para com o outro e para com os senhores a quem servem.

Trilhas Alternativas

Como Escolas Avançadas, Trilhas Alternativas são trilhas de treinamento menores dentro do programa de estudo de um clã para seus samurais. Embora não tão prestigiosas ou secretas quanto as Escolas Avançadas, elas ainda são vistas com grande favor pelos sensei das Escolas básicas, e a seleção de estudante para frequentar um dojô onde uma Trilha Alternativa é ensinada é uma honra para a família e os professores do aluno.

Exemplo: *O personagem de Mateus, Daidoji Toharu, foi escolhido pelo sensei de um ilustre dojô da Garça para estudar com a Guarda da Imperatriz, um grupo de samurais frequentemente chamado para proteger a família do próprio Imperador. Esta Técnica de Trilha Alternativa substitui Guerreiro de Ferro Daidoji 4, que seria a próxima Técnica que Toharu normalmente aprenderia. Ao ganhar Sabedoria suficiente para avançar ao Nível 4, ao invés de retornar ao seu dojô original, ele vai ao dojô sagrado da Guarda da Imperatriz. Ele agora possui os Níveis de 1 a 3 dos Guerreiros de Ferro Daidoji, e a Técnica da Guarda da Imperatriz. Quando avançar em nível, ele retornará para casa e aprenderá Guerreiro Daidoji 5*

Pelas Trilhas Alternativas não serem tão restritivas aos alunos que aceitam, e por serem geralmente mais flexíveis na execução de seus deveres, é possível que samurais estudem múltiplas Trilhas Alternativas. Porém cada nível na Escola básica de um personagem só pode ser substituído uma vez, logo há um limite de quantos podem ser combinados. Um simples personagem não pode ter duas Trilhas Alternativas que substituam a Escola de Bushis Bayushi Nível 3, por exemplo. Além disso, há algumas restrições sobre quantas Trilhas podem ser combinadas baseadas na profissão do personagem.

Bushis/Cortesãos

Personagens bushis e cortesãos se juntam às Trilhas Alternativas exatamente como descrito acima. A primeira Trilha Alternativa aprendida por tais personagens conta como um nível de sua Escola básica. Porém a segunda Trilha e as subsequentes não contam como níveis de sua Escola básica. Isto normalmente é apenas uma preocupação para personagens com Técnicas que progridem baseadas no nível de escola.

Exemplo: *O personagem de Lucas, Mirumoto Zosan é um Bushi Mirumoto Nível 1. Ao possuir Sabedoria suficiente para atingir o nível 2, Lucas escolhe que Zosan irá se juntar à Trilha Alternativa Montanhista Mirumoto. Como esta é a primeira Trilha que Zosan ganhou, ela é considerada um nível de sua Escola básica, e Zosan é considerado um Bushi Mirumoto Nível 2 para os devidos requisitos de Nível de Escola. Muito depois, Zosan está pronto para atingir o Nível 4, tendo aprendido a Técnica de Bushi Mirumoto Nível 3. Porém, ao invés de aprender Bushi Mirumoto Nível 4, Lucas está interessado na Trilha Alternativa Vigia da Torre do Norte, que substitui Bushi Mirumoto Nível 4. Zosan se torna um Vigia da Torre do Norte. Porém por esta ser sua segunda Trilha, ela não conta como um nível de sua Escola básica. Zosan só é considerado um Bushi Mirumoto Nível 3 para requisitos de efeitos que sejam baseados em Nível de Escola e sua Técnica de Nível 1 só lhe daria um adicional de +3 de NA de Armadura.*

Shugenjas/Monges

A primeira Trilha Alternativa escolhida por um personagem monge ou shugenja funciona exatamente como descrito acima, substituindo o nível listado em sua descrição. A primeira Trilha que um personagem shugenja ou monge escolhe é considerada um nível de suas Escolas básicas para determinar quais feitiços ou Kihos podem aprender, e sua habilidade de usá-los. Porém quaisquer Trilhas posteriores não contam como níveis da Escola básica do personagem. A primeira Trilha que tal personagem escolha concede apenas um feitiço adicional (para shugenjas) ou Kiho (para monges), ao invés do número normalmente ganho ao progredir de nível. Trilhas subsequentes não conferem feitiços ou Kihos.

Exemplo: *A personagem de Laura, Kitsu Shimiko é uma Shugenja Kitsu Nível 2. Quando Shimiko está pronta para avançar para o Nível 3, Laura escolhe fazê-la entrar na Trilha Alternativa Escolhido de Bishamon. Ao invés de aprender três feitiços como é o normal para personagens shugenjas progredindo de nível, Shimiko aprende apenas um. Ela agora tem a Técnica básica de sua Escola, bem como a Técnica adicional da Trilha Escolhido de Bishamon. Ela é considerada uma Shugenja Kitsu Nível 3 para fins de aprender e conjurar feitiços. Muito depois, Shimiko está pronta para avançar para Nível 5, e Laura escolhe fazê-la aprender a Trilha Alternativa Mestre dos Reinos Espirituais Kitsu. Por esta ser a segunda Trilha de Shimiko, ela não ganha feitiços novos ao progredir de nível, e ela ainda é considerada uma Shugenja Kitsu Nível 4 para fins de aprender e conjurar feitiços. Porém ela não aprende uma terceira Técnica.*

Escolas Avançadas dos Clãs Maiores

Cada um dos Clãs Maiores desenvolveu habilidades que são difíceis para o samurai comum dominar. Os que se destacam mais do que seus iguais recebem o convite para refinar suas perícias com os melhores de seu clã. As Escolas Avançadas são por vezes extensões das Escolas básicas originais do clã, ampliando os temas e estilos de combate de lições aprendidas desde a infância. Os que frequentam essas Escolas Avançadas são altamente habilidosos e muito mortais, e oponentes abordam esses samurais com cauteloso respeito.

Escola Avançada do Clã Caranguejo: Defensor da Muralha [Bushi]

O Clã Caranguejo é a primeira linha de defesa contra as criaturas monstruosas das Terras Sombrias, essa natureza protetora influenciou em muitos de seus estilos marciais. O Defensor da Muralha resiste contra os inimigos que pode enfrentar e repele todo ataque focado em sua direção. O Defensor da Muralha é o guardião perfeito, pois deixará o mundo acabar antes que o atacante passe por ele.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** Terra 4, Força 5
- **Perícias:** Defesa 4, Armas Pesadas 4, Conhecimento: Terras Sombrias 5

Técnicas

Nível 1: As Chamas da Pureza

O Defensor da Muralha está pronto para repelir qualquer ataque sobrenatural com a convicção de uma alma pura. Criaturas com a Mácula das Terras Sombrias não podem jogar novamente 10s em Testes de Dano ou Testes de Ataque contra você.

Nível 2: Força de Hida

O Defensor da Muralha é uma fortaleza impenetrável, mesmo sem usar armadura. Você ganha Redução 8. Isto se acumula com quaisquer outras Técnicas ou armadura que lhe concedam Redução.

Nível 3: O Caranguejo é a Muralha

O Defensor da Muralha não deixará que nada o detenha além da morte. Uma vez por rodada, você pode cancelar imediatamente uma Condição sobre você (exceto Montado ou Imobilizado).

Escola Avançada do Clã Garça: Kenshinzen [Bushi]

O duelo de iaijutsu sempre foi domínio do Clã Garça, e os Kenshinzen do Clã Garça são a epítome do mestre de iaijutsu. Eles são monstros do combate individual, dominando seus oponentes com técnica impecável e aura letal. Esses guerreiros investem toda sua consciência no saque rápido e buscam a perfeição do único golpe.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos: Fogo 4, Vazio 4**
- **Perícias:** Iaijutsu 5, Conhecimento: Bushidô 4, Meditação 5
- **Outros:** Para se tornar um membro dos Kenshinzen, você deve derrotar um membro atual dos Kenshinzen em um Duelo legal de iaijutsu. O Dueloo não precisa ser necessariamente até a morte (e normalmente não é), mas o candidato deve vencer com justiça.

Técnicas:

Nível 1: Extraindo o Vazio

O Kenshinzen permanece inerte no campo de batalha enquanto o caos da batalha ruge ao seu redor. Se você está na Postura Centro, você ganha um adicional de +10 em seu NA de Armadura.

Nível 2: Força de Kakita

O Kenshinzen pode sentir os momentos entre as batidas do coração, permitindo-lhe atacar no exato momento necessário. Ao fazer um Teste de Avaliação ou Foco como parte de um duelo de iaijutsu, seus dados explodem em 9 assim como em 10.

Nível 3: Um Simples Momento

A vontade do Kenshinzen de derrotar seu inimigo exala dele, paralisando seus inimigos. Se você só fizer um ataque neste Turno, qualquer oponente atingido ficará Paralisado até o começo do seu próximo Turno.

Escola Avançada do Clã Dragão: Mestres da Espada [Bushi]

O estilo de duas espadas do Niten foi fundado nos primórdios do Clã Dragão e a evolução desta arte marcial permanece no coração da escola de Mestres da Espada do Dragão. Os Mestres da Espada tentam aprender cada aspecto deste estilo de luta para que possam se adaptar a qualquer situação que enfrentam no campo de batalha. Enquanto os Kenshinzen do Clã Garça focam na arte do Duelo de Iaijutsu, os Mestres da Espada se focam no uso pragmático das espadas no calor do combate.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** Fogo 4, Vazio 4
- **Perícias:** Iaijutsu 5, Kenjutsu 5, Conhecimento: Teologia 4

Técnicas:

Nível 1: O Silêncio de Dois Golpes

A conexão do Mestre da Espada às suas lâminas é quase sobrenatural, permitindo-lhe esquecer do resto do mundo. Enquanto empunha uma katana em sua mão hábil e uma wakizashi em sua mão inábil, você pode gastar Pontos de Vazio duas vezes por Turno.

Nível 2: Força de Mirumoto

O Mestre da Espada sente a calma do mundo enquanto enfrenta seu oponente. Em um Duelo de iaijutsu, você sempre ganha o bônus de +1k1 para o Teste de Foco como se tivesse superado seu oponente na Teste de Avaliação, independente do resultado real do Teste (seu oponente ainda ganha o bônus de +1k1 por ter um maior Teste de Avaliação, mas isto não afeta o seu bônus).

Nível 3: Harmonia e Precisão

O Mestre da Espada derruba um oponente com cada golpe da lâmina, golpeando exatamente onde precisa para devastar seus inimigos. Enquanto empunha uma katana em sua mão hábil e uma wakizashi em sua mão inábil, você pode ignorar a Redução de seu oponente (caso haja).

Escola Avançada do Clã Leão: O Orgulho do Leão [Bushi]

O Orgulho do Leão é uma das mais respeitadas unidades militares no Império, temida por sua bravura no campo de batalha e sua longa lista de sucessos. Apenas mulheres Matsu podem se juntar ao Orgulho do Leão para atender aos seus altos padrões. Elas vivem, treinam e lutam juntas como uma unidade todo o tempo. No campo de batalha, o Orgulho do Leão tenta procurar por generais inimigos e matá-los destruindo a eficiência do inimigo no campo de batalha.

Requisitos:

- **Anéis/Atributos:** Agilidade 5, Força 5
- **Perícias:** Batalha 5, quatro Perícias de Armas em Nível 3
- **Outros:** Nível de Honra 6. Além disso, você deve ser uma mulher da Família Matsu.

Técnicas:

Nível 1: A Fúria de Matsu

Os ataques da bushi do Orgulho do Leão não deixam espaço para contra-ataque, servindo como a defesa perfeita. Você soma +10 ao seu NA de Armadura enquanto estiver na Postura Ataque Total.

Nível 2: Bastião de Honra

A guerreira do Orgulho do Leão sabe que sua devoção à sua honra pessoal é sua própria recompensa. Oponentes com Nível de Honra inferior ao seu a até 6 m não podem jogar novamente dados com resultado 10. Oponentes podem ignorar este efeito pelo restante do encontro gastando dois Pontos de Vazio durante o Estágio de Reação de qualquer Rodada de Combate.

Nível 3: Técnica de Matsu

Mesmo no meio de seus ataques, as bushis do Orgulho do Leão estão prontas para contra-atacar qualquer tentativa fútil de atacá-las. Quando um oponente declara um ataque corporal contra você, se você ainda não agiu em seu turno nesta Rodada, você pode gastar imediatamente um Ponto de Vazio para usar uma Ação Simples para fazer um ataque contra este oponente. Este ataque se resolve antes do ataque de seu oponente. Se usar esta Técnica, você só pode realizar uma Ação Simples durante o seu Turno nesta Rodada (você pode fazer Ações Livres normalmente). Você pode usar esta Técnica enquanto estiver na Postura Ataque Total.

Escola Avançada do Clã Louva-a-deus: Cavaleiros da Tempestade [Shugenja]

Os Cavaleiros da Tempestade são uma unidade de shugenjas de elite no coração das armadas do Clã Louva-a-deus. Eles dedicam todos os seus estudos ao oceano e kamis da água que fluem pelas ilhas do Louva-a-deus. Os Cavaleiros da Tempes-

tade são mestres inquestionáveis do mar, e se esforçam para manter esta conexão com as ondas o tempo todo. O valor dos Cavaleiros da Tempestade no combate naval é temível, uma mortífera ameaça para qualquer um que desafiar o domínio das águas do Clã Louva-a-deus.

Requisitos:

- **Anéis/Atributos:** Ar 3, Fogo 3, Água 5
- **Perícias:** Conhecimento: Mar 5, Velejar 3, Feitiçaria 3, Conhecimento: Teologia 3
- **Outros:** Vantagem Bênção Elemental (Água)

Técnicas:

Nível 1: Força de Suitengu

Os Cavaleiros da Tempestade se sentem em casa nos mares, navegando com facilidade invejada por todos os que os veem. Seu Nível de Escola de Shugenja é considerado um a mais para conjurar feitiços de Água. Você pode gastar um Ponto de Vazio para liberar um relâmpago de suas mãos como uma Ação Complexa. Este raio atinge um alvo ao alcance de 3 m x seu Anel de Água. Ele joga e mantém um número de dados de dano igual ao seu Anel de Ar. Você pode gastar um feitiço para aumentar o dano deste raio em +1k0 por feitiço gasto, até o máximo de seu Nível de Cavaleiro da Tempestade.

Nível 2: O Oceano Furioso

A conexão do Cavaleiro da Tempestade com o oceano o permite ir além de seus limites. Seu Nível de Escola de Shugenja aumenta em um. Seu Anel de Água é considerado dois níveis maior para determinar o número de feitiços que você pode conjurar por dia.

Nível 3: Filho de Osano-Wo

Os Cavaleiros da Tempestade são os descendentes da Fortuna do Fogo e do Trovão, e suas bênçãos os protegem de seus domínios. Seu Nível de Escola de Shugenja é considerado um maior para conjurar feitiços de Água. Você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para ganhar imunidade a todo feitiço possuindo a palavra-chave Trovão por três rodadas. Esta habilidade só afeta feitiços de Nível de Domínio 3 ou menor.

Escola Avançada do Clã Fênix: Guarda Elemental [Shugenja]

Os Elementos que formam o mundo são tão diferentes e únicos quanto as pessoas que habitam o Império. É inevitável que shugenjas sintam uma proximidade maior à personalidade dos kamis de um aspecto da natureza. Esses sacerdotes se juntam a uma das unidades da Guarda Elemental, quatro escolas separadas que se focam em cada um dos quatro Elementos principais.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** O Anel escolhido em nível 6
- **Perícias:** Feitiçaria 6, Conhecimento: Teologia 6
- **Outros:** Deve ser capaz de conjurar feitiços do Elemento escolhido (vide acima) de Nível de Domínio 4

Igualdade de Gênero!

Só há uma Escola Avançada por clã neste livro, logo limitar a escolha do Leão a gênero parece desnecessariamente restritivo. Porém, o Orgulho do Leão é uma das mais distintas e icônicas unidades do Leão, e parece a escolha natural para a inclusão. Porém não há razão para que as mesmas Técnicas não possam ser usadas em uma unidade diferente. Se seus jogadores estão frustrados pela ausência de uma escola avançada para homens do Leão, sugerimos a existência de uma unidade menos conhecida mas igualmente feroz conhecida como os Filhos do Orgulho, que aceitam alunos homens com o mesmo compromisso e que são excluídos do Orgulho do Leão.

Técnicas:

Nível 1: Nome dos Elementos

A Guarda Elemental refina toda a sua alma ao seu Elemento de escolha até estar em completa harmonia com seus kamis. Seu Nível de Escola de Shugenja é considerado um nível maior para conjurar feitiços de seu Elemento escolhido. Você também pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre para somar o dobro do seu Nível de seu Anel escolhido ao seu NA de Armadura. Este efeito dura um número de minutos igual ao seu Nível de Escola de Shugenja, e tem um efeito muito visível (você fica cercado por chamas, por água corrente, sua pele se torna pétrea, etc.).

Nível 2: Toque dos Elementos

O elo entre os kamis e a Guarda Elemental se aprofunda ainda mais. Seu Nível de Escola de Shugenja aumenta em um. Considere seu Anel escolhido dois níveis maior para determinar o número de feitiços que você tem neste Elemento por dia.

Nível 3: Moldar os Elementos

O Guarda Elemental pode manusear o poder dos kamis com um simples sussurro. Seu Nível de Escola de Shugenja é considerado um a mais para fins de conjurar feitiços de seu Elemento escolhido. Você pode escolher um feitiço de seu Elemento escolhido de Nível de Domínio 3 ou menor. Um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Vazio, você pode conjurar este feitiço com uma Ação Simples.

Escola Avançada do Clã Escorpião: Instigador Escorpião [Cortesão]

O Clã Escorpião é o Clã dos Segredos, e o Instigador Escorpião se esforça para manter esse domínio. Esses cortesãos recebem acesso a rigoroso treinamento destinado a explorar suas próprias fraquezas até que se tornem suas forças. O Instigador aprende a controlar o fluxo da conversa para que falsidades possam passar despercebidas mesmo contra os investigadores mais treinados. Sua habilidade de mascarar a verdade mantém seus oponentes incomodados e incapazes de fazer o seu melhor.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** Astúcia 5, Inteligência 5, Percepção 3
- **Perícias:** Corte 6, Etiqueta 5, Sinceridade 5, Furtividade 4
- **Vantagens:** Chantagem (em ao menos quatro indivíduos diferentes)
- **Outros:** Todo membro dos Instigadores deve possuir ao menos um Segredo Sombrio e deve revelá-lo a seu sensei ao ingressar na Escola.

Técnicas:

Nível 1: As Profundezas da Desonra

O Instigador aprende a transformar sua própria desonra em arma para usar a Honra dos seus oponentes contra eles próprios, subvertendo suas crenças. Ao fazer qualquer Teste Resistido de Perícia Social, você ganha um bônus de +Xk0, onde X é a diferença entre seu Nível de Honra e o de seu oponente.

Nível 2: Embainhe Suas Mentiras na Verdade

Um Instigador aprende a constantemente se assegurar que as mentiras que ele diz sejam verdades. Isto causa um leve desconforto psicológico, mas é extremamente eficaz em outros que tentam ver através de suas mentiras. Se alguém está tentando ver se você está mentindo, você pode gastar um Ponto de Vazio para ganhar um bônus de +3k3 no Teste Resistido de Perícia Social para ocultar sua falsidade (ao invés do +1k1 normal). Note que se você usar esta Técnica para fazer afirmações que sejam direta e obviamente falsas ("O céu é vermelho"), você rapidamente será conhecido como louco.

Nível 3: Puxar as Cordas

Os que são fracos e indignos não são nada além de marionetes para o Instigador. Se você possui Chantagem sobre alguém, você pode passar 10 minutos conversando com esta pessoa e então gastar um Ponto de Vazio como Ação Complexa para sugerir uma ação que ele deva fazer. Isto também requer que você vença um Teste Resistidode Perícia Social de sua Corte (Manipulação) / Astúcia contra a Etiqueta (Cortesia) / Vontade do alvo. Se você vencer a jogada, contanto que a ação não ameace a vida e suas consequências não sejam diretamente piores que a revelação da Chantagem, o alvo deve fazer a ação ou perder 4 pontos de Honra.

Escola Avançada do Clã Aranha: Guerreiro de Obsidiana [Bushi]

Esta aterrorizante escola foi criada por um mortífero bushi Perdido, mas desde então foi ensinada a vários guerreiros da Aranha com pouca ou nenhuma Mácula, pois seus métodos de poder bruto e força de vontade podem ser usados por qualquer um impiedoso e cruel o bastante para dominar suas técnicas. Supostamente, muitos dos alunos dos dojôs desta útil escola nunca sobrevivem ao treinamento, mas a minoria que passa por ele se tornam os guerreiros mais formidáveis do Clã Aranha, capazes de se igualar os mais poderosos bushis de Rokugan ou mesmo derrotá-los.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** Terra 4, Agilidade 5, Reflexos 5
- **Perícias:**Iaijutsu 5, Intimidação 5, Conhecimento: Shouridô 4
- **Outros:** Deve sobreviver a uma luta com um sensei dos Guerreiros de Obsidiana

Técnicas:

Nível 1: Escuridão é Minha Luz

A devoção do Guerreiro de Obsidiana ao Shouridô o liberta das amarras que prendem e restringem os mortais menores. Seus Incrementos máximos não são limitados de maneira alguma.

Nível 2: O Poder da Impureza

O poder das Terras Sombrias corre pelo Guerreiro de Obsidiana, desorientando oponentes próximos. Todos os seus oponentes dentro de 6 m são afetados por esta Técnica. O total dos Testes de Perícias Bugei e avaliações de dano dos oponentes são reduzidas pelo seu Nível de Força mais seu Nível de Mácula. Inimigos podem ignorar esta Técnica em seus turnos gastando um Ponto de Vazio.

Nível 3: Minha Força Não Tem Limites

A completa devoção do Guerreiro de Obsidiana aos caminhos do Shouridô o faz repelir qualquer coisa que o deteria, e afunila seu poder em golpes devastadores. Você rola dados extras iguais ao seu Nível de Força mais seu Nível de Mácula ao resistir a tentativas de Intimidação ou um efeito de Medo. Você ganha o mesmo bônus de dados não mantidos em quaisquer Testes de Dano que fizer com armas corpo a corpo.

Escola Avançada do Clã Unicórnio: A Guarda Branca [Bushi]

A Guarda Branca é uma força de cavalaria de elite que normalmente serve como o centro do exército Unicórnio. Eles representam os melhores guerreiros da família Moto, sustentando as causas que os Moto levam em seus corações. Eles lutam contra forças gaijins que podem ameaçar a segurança de Rokugan e lutam contra qualquer coisa que possa afetar o legado da família Moto. Sua extrema dedicação aos deuses gaijins conhecidos como Senhores da Morte é notável, assim como suas táticas impiedosas.

Requisitos::

- **Anéis/Atributos:** Terra 5, Agilidade 5, Força 4
- **Perícias:** Cavalaria 5, Conhecimento: Teologia 5
- **Outros:** Você deve ser um seguidor devoto dos Senhores da Morte. Este requisito é ignorado se o cenário de campanha for anterior ao ano 1160.

Técnicas

Nível 1: Face Pálida da Morte

A Guarda Branca marcha em batalha com pintura facial cerimonial branca, instilando medo no coração dos seus inimigos. No começo do seu Turno, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Livre e escolher um oponente a até 6 m. Ele sofre penalidade de NA igual ao seu Nível de Perícia Conhecimento: Teologia em todas as ações. Esta penalidade dura até o fim do encontro. Você só pode afetar um alvo desta maneira e apenas um por vez.

Nível 2: Força de Moto

A Guarda Branca segue os ensinos e habilidades que são o cerne de sua alma. Você ignora penalidades de NA de Níveis de Ferimentos iguais ao dobro do seu Nível de Perícia Conhecimento: Teologia.

Nível 3: Fúria dos Céus

A Guarda Branca ataca com vigor e intensidade, repetidamente golpeando seus inimigos com selvageria. Sempre que fizer um ataque, você pode gastar um Ponto de Vazio e somar cinco vezes seu Nível de Perícia Conhecimento: Teologia no total de seu Teste de ataque.

Trilhas Alternativas dos Clãs Maiores

Rokugan é baseada em um sistema de respeito pelo conhecimento passado adiante pelos ancestrais. Os estilos de luta de cada uma das escolas dos Clãs Maiores continuam constantes através dos vários séculos. Porém, isto não significa que a guerra em Rokugan seja estática. Guerreiros astutos desenvolvem métodos de combate que são novos e únicos. Se o estilo de luta demonstra promessa, o Campeão do Clã concede a esta pessoa a permissão para fundar um dojô dedicado a ensinar a outros esta nova habilidade. Deste modo, Trilhas Alternativas são formadas e mantidas pela história de Rokugan, às vezes até mesmo se tornando novas Escolas próprias.

Trilha: Berserker do Caranguejo [Bushi]

Quando confrontado por oponentes invencíveis, um guerreiro costuma se retirar para lutar de novo outro dia. Para o Berserker do Caranguejo, isto não é uma opção. O Berserker lutará sempre que seu senhor o ordenar, e focará todo o seu ser nessa luta. O Berserker luta sem limites e continua a atacar ferozmente até que ele ou seu inimigo estejam ensanguentados e mortos no chão. O Berserker enfrenta a bestial Horda das Terras Sombrias e dizem igualar-se a essas feras em fúria e ferocidade.

- **Nível da Técnica**: 2
- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushi Caranguejo Nível 2
- **Requisitos**: Terra 4
- **Técnica:** *Fúria de Berserker* – O berserker Caranguejo manifesta seus únicos e perigosos dons após passar algum tempo – por vezes meses, às vezes anos – na Muralha dos Kaiu. Alguns berserkers entram em ira maníaca para potencializar suas fúrias, enquanto outros entram no notório transe "olhos mortos", mas o resultado é o mesmo: força sobre-humana e quase imunidade à dor. Uma vez por luta, você pode entrar em seu estado de fúria durante o Estágio de Reação. Assim que começa, a fúria dura por um número de Rodadas de Combate igual ao dobro do seu Anel de Terra (você pode encerrá-la antes gastando um Ponto de Vazio durante o Estágio de Reação). Enquanto estiver em fúria, você não pode usar as Posturas Centro, Defesa e Defesa Total, e não pode usar nenhuma perícia não Bugei. Enquanto no estado furioso, você ignora todas as penalidades e efeitos de Níveis de Ferimentos. Você também ganha um bônus +2k1 em todo Teste de Ataque e Teste de Dano. Se você for morto enquanto furioso, você continua vivo e pode atacar até a fúria terminar, mas não pode ser curado (a menos que você seja afetado pelo feitiço Força de Vontade) – você está morto, seu corpo simplesmente não sabe disso ainda. A fúria termina se você sofrer Ferimentos iguais ao dobro da quantidade que normalmente o mataria.

Trilha: Matador de Onis [Shugenja]

Shugenjas Kuni dedicam suas vidas a erradicar a ameaça das Terras Sombrias do mundo. Os Matadores de Onis são uma seita de elite da família Kuni que se foca estritamente em lidar com monstros que são fortes demais para serem enfrentados em pé de igualdade. Seus rituais e proteções são essenciais para aplacar a forças dessas bestas não naturais. Matadores de Onis veem coisas que nenhum homem deveria, e ainda assim sua dedicação aos seus deveres permanece inabalada.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Shugenja Kuni 3
- **Requisitos:** Conhecimento: Terras Sombrias 3
- **Técnica:** *Preso Pelo Mundo* – Os Kuni estudam a pouco compreendida arte do aprisionamento, o uso de círculos e símbolos rituais para prender demônios para que possam ser destruídos para sempre. Você pode gastar

Fetiches e Opções

As regras para fetiches Asahina visam ser simples e claras, permitindo que elas sejam incorporadas ao jogo com um mínimo esforço. Porém, os mais poderosos e experientes Asahina são conhecidos por terem criado fetiches de poder e diversidade significativamente maior que as descritas aqui. No passado, apareceram nas edições anteriores de Lenda dos Cinco Anéis RPG fetiches que, por exemplo, aumentavam meditação, curavam ferimentos ou criavam comida e água. Mestres audaciosos podem querer experimentar permitir que seus jogadores criem fetiches mais poderosos ou incomuns, ou talvez que concedam tal habilidade a PdMs de nível alto. Por fim, a criatividade do Mestre e dos jogadores são as únicas limitações.

um feitiço de Terra e fazer um Teste Conjuração (sem NA, vide a seguir) para preparar ritualmente um círculo de aprisionamento, um processo que leva uma hora. Este círculo pode ocupar uma área máxima igual ao seu Nível de Escola x 0,5 m², embora você possa combinar esforços com outros Kuni para ocupar áreas maiores somando seus Níveis de Escola (apenas um de vocês poderá fazer o Teste de Conjuração). Assim que um oni entrar no círculo, ele se torna ativo. O oni não pode deixar o círculo sem primeiro passar em um Teste de Atributo Vontade contra NA igual ao total de seu Teste de Conjuração. Enquanto o círculo está ativo, você perde um feitiço de Terra por dia.

Trilha: Guarda da Imperatriz [Bushi]

A família Doji tem se casado com a dinastia Imperial desde o nascer do Império. Ao longo dos anos esta conexão lhes rendeu grandes favores e grandes responsabilidades. A Guarda da Imperatriz é uma unidade com alguns dos maiores guerreiros do Clã Garça. Eles treinam para proteger a Imperatriz e não poupam gastos em seu treinamento. Apenas alguns da Guarda da Imperatriz estão de serviço em determinado momento, enquanto o resto treina intensamente, dedicados a manter suas habilidades.

- **Nível de Técnica:** 3 or 4
- **Substitui:** Bushi Kakita 3 ou Guerreiro de Ferro Daidoji 4
- **Requisitos:** Percepção 3
- **Técnica:** *Defender Até a Morte* – A Guarda da Imperatriz leva a honra de seus deveres a sério. Apenas uma alma pura e de olhar aguçado atende aos altos padrões do Clã Garça. Você pode somar metade do seu Nível de Honra nas Testes de Ataque e Percepção. Além disso, ao defender a família Imperial, você soma +10 ao seu NA de Armadura.

Trilha: Fetichista Asahina [Shugenja]

Os shugenjas Asahina seguem a trilha da paz e beleza, encontrando harmonia na tranquilidade da natureza. Ao longo dos anos eles se tornaram mestres de uma arte secreta que lhes permite imbuir poder mágico em pequenos objetos. Esses itens, chamados *tsangusuri*, dão temporariamente aos seus portadores a habilidade de clamar as bênçãos dos kamis. Cada item é meticulosamente feito para honrar os Elementos e refletir a visão da Garça de um mundo belo.

- **Nível da Técnica:** 2
- **Substitui:** Shugenja Asahina 2
- **Requisitos:** Uma Perícia de Criação ou Arte em nível 3
- **Técnica:** *O Mundo na Palma da Mão* – Os Asahina são os melhores criadores de *tsangusuri* (fetiches) em toda Rokugan, e seus tesouros são altamente valiosos. Ao usar uma Perícia de Arte ou Criação para criar um pequeno item de qualquer tipo, você pode gastar um Ponto de Vazio para conferir uma bênção de uso único no item. Quem estiver em posse do item pode ativar esta bênção a qualquer momento. Quando ativado, o item concede um bônus de +2k0 a um Teste de Alta Perícia. Não mais do que um item pode ser usado por dia por indivíduo.

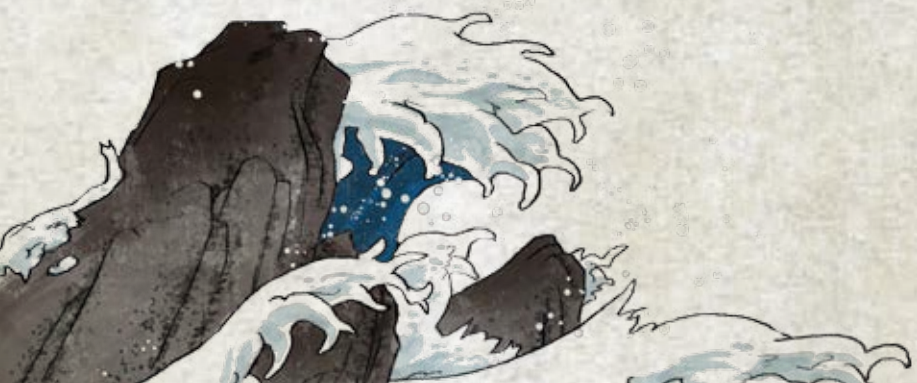
Trilha: Montanhista Mirumoto [Bushi]

As montanhas do Clã Dragão serviram ao clã por milhares de anos como uma defesa natural contra invasão. Porém, os guerreiros do Dragão devem enfrentar as mesmas dificuldades que as montanhas impõem a um exército atacante. Os Montanhistas Mirumoto são guerreiros endurecidos, nascidos dos despenhadeiros traiçoeiros, clima hostil e perigosos predadores que ameaçam seu lar. O Montanhista atingiu seu equilíbrio com os elementos uma perícia que se prova útil no meio do combate.

- **Nível da Técnica:** 2
- **Substitui:** Bushi Mirumoto 2
- **Requisitos:** Esportes (Escalada) 3
- **Técnica:** *Coração da Montanha* – O Montanhista é um guerreiro enrijecido cujas constantes experiências com a imprevisibilidade da natureza o deixam pronto para qualquer coisa que o espere em batalha. Ao ser surpreendido durante uma luta por falhar em seu Teste de Investigação (Notar) / Percepção, você pode imediatamente fazer um Segundo Teste usando Esportes / Agilidade. Se tiver sucesso, você não é surpreendido. Você também pode somar metade do seu Nível de Perícia Esportes (arredondando para cima) ao total de suas jogadas de ataque de longa distância.

Trilha: Sacerdote Guerreiro Tamori [Shugenja]

A família Tamori tem sido brava e combatente desde seu nascimento. Shugenjas Tamori treinam junto de seus irmãos Mirumoto para melhorar sua coordenação. Os *yamabushi*



(Sacerdotes Guerreiros) consideram seu treinamento marcial igualmente importante quanto sua conexão aos kamis. O Sacerdote Guerreiro pode usar este elo com os elementos para aumentar sua observação do campo de guerra, permitindo-lhe realizar inspiradores feitos de poder.

- **Nível da Técnica:** 4
- **Substitui:** Shugenja Tamori 4
- **Requisitos:** Uma Perícia de Arma em nível 3
- **Técnica:** *Força da Alma* – Os Tamori estão entre as famílias shugenjas mais inclinadas para a guerra de Rokugan, treinando ao lado dos bushis do seu clã. Você pode gastar um feitiço como Ação Livre para ganhar um bônus de +1k0 em qualquer teste de Perícia Bugei. Você não pode gastar mais feitiços por rodada desta maneira além do seu Nível de Escola. Você pode fazer ataques corporais como Ação Simples ao usar uma arma criada pelos seguintes feitiços: Bo de Água, Tetsubo de Terra, Katana de Fogo ou Yari de Ar.

Trilha: Seguidor da Morte [Bushi]

Um bushi Leão põe o Bushidô e seus ancestrais acima de tudo. Quando envergonha seus ancestrais desonrando seu nome, ele perdeu o centro de sua alma. Ele deve limpar esta desonra, normalmente cometendo seppuku. Porém, o Leão também oferece outra escolha: lutar com os Seguidores da Morte, uma unidade de guerreiros pouco protegidos que buscam a morte nas linhas de frente da batalha. Eles investem com total abandono e golpeiam seus inimigos sem hesitação. Muito Seguidores da Morte não sobrevivem por mais de um ano de dever.

- **Nível da Técnica:** 1
- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushi do Leão 1
- **Requisitos: Nível de Honra 5+, Desvantagem Desonrado**
- **Técnica:** *Honra do Leão* – Seguidores da Morte redimem seus nomes desonrados morrendo no calor da batalha. Você ganha os Bônus, Perícias, Honra e Equipamento de um bushi Leão Nível 1 (qualquer escola de bushis do Leão). Você pode somar seu Nível de Honra ao total de um Teste de Dano feita no seu Turno. Se o fizer, seu NA de Armadura é reduzido em 5 até o Estágio de Reação da Rodada de Combate seguinte. Além disso, você soma +1k0 nos Testes de Ataque enquanto estiver na Postura Ataque Total.

Trilha: Escolhido de Bishamon [Shugenja]

O Clã Leão é lar dos maiores exércitos e generais do Império. A tradição marcial é o centro de todo samurai do Leão, seja sacerdote ou guerreiro. A família Kitsu favorece bastante as trilhas tradicionais do sacerdócio, mas os shugenjas Kitsu não evitam seus deveres para com o Clã. Escolhidos de Bishamon escolhem empunhar armas e marchar à batalha ao lado de seus companheiros bushis. Seu fervor e dedicação à Ordem Celestial permanecem puros, porém, seja na santidade do templo ou no caos do campo de batalha.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Shugenja Kitsu 3
- **Requisitos:** Batalha 3
- **Técnica:** *Herdeiro da Força* – A Fortuna da Força mostra um favorecimento claro àqueles que seguem seus ensinamentos sem questionamento ou ressalva. Você pode gastar um feitiço como Ação Livre para ganhar um bônus de +1k0 em qualquer jogada baseada em Força, incluindo Testes de Dano de uma arma corporal. Você também pode gastar um feitiço desta maneira para ganhar um bônus de +1k0 no Teste de Conjuração feito para qualquer feitiço com o descritor Batalha.

Trilha: Patife Yoritomo [Bushi]

O Clã Louva-a-deus já foi um Clã Menor, os Yoritomo nunca se envergonharam em realizar atividades questionáveis para criarem o seu nome. Ao longo dos anos, eles foram contrabandistas, piratas e mercenários. O Louva-a-deus ganhou legitimidade com o tempo, mas velhos hábitos são difíceis de quebrar – especialmente quando esses hábitos são bem eficazes no cumprimento dos desejos dos Yoritomo. O Patife pode realizar feitos considerados indignos de um samurai, mas sabe que o faz pelo bem do seu clã.

- **Nível da Técnica:** 2
- **Substitui:** Yoritomo Bushi 2
- **Requisitos:** Comércio 2, Velejar 2
- **Técnica:** *Festejar na Vilania* – O Patife fará o que deve, apesar do que a sociedade pode dizer sobre suas atividades. Sempre que você gastar um Ponto de Vazio para aumentar um Teste de Baixa Perícia ou de Esportes, Comércio, Velejar ou Sinceridade, você ganha um bônus adicional igual ao dobro do seu Nível de Escola no Teste.

Trilha: Navegador Louva-a-deus [Shugenja]

O Clã Louva-a-deus é mestre inquestionável dos mares. Cada capitão de seus navios é treinado para tolerar as piores águas que forem colocadas diante deles. Porém o Navegador Louva-a-deus, pode resolver quaisquer problemas além das habilidades de um homem normal. Seu domínio dos mares é incomparável; suas preces sussurradas podem acalmar os piores mares e limpar os céus mais sombrios. A tripulação pode descansar tranquila, sabendo que o Navegador os levará à terra sem falhar.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Qualquer Escola de Shugenja Louva-a-deus Nível 3
- **Requisitos:** Velejar (Navegação) 3
- **Técnica:** *Orientação das Fortunas* – Os shugenjas que servem ao Louva-a-deus aprendem várias técnicas que lhes permitem aplacar os elementos, mesmo sob circunstâncias extremas. Quando confrontado com condições de clima difíceis, você pode anulá-las gastando um Ponto de Vazio como Ação Simples. Isto afeta uma área igual ao seu Nível de Escola x 6 m em todas as direções a partir de você. Em uma luta, este efeito dura por um número de rodadas igual ao seu Nível de Escola. Fora de combate, este efeito dura por um número de horas igual ao seu Nível de Escola. Se o efeito climático a ser anulado é resultado de um feitiço, você só pode anular feitiços com um Nível de Domínio igual ou menor que o seu Nível de Escola e apenas gastando um número de feitiços igual ao Nível de Domínio juntamente com o Ponto de Vazio.

Trilha: Yojimbo Shiba [Bushi]

Shiba dobrou seus joelhos a um homem e jurou seguir a família Isawa na concepção do Clã Fênix. Ao longo da história de Rokugan, a família Shiba tem agido como os defensores dos shugenjas Isawa contra qualquer coisa que se ponha contra eles. Os Shiba levam este dever a sério e muitos desenvolveram suas vidas inteiras neste objetivo. O Yojimbo Shiba é a epítome do ideal da família; ele morrerá antes de permitir que seu protegido seja ferido.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Bushi Shiba 3
- **Requisitos:** Nível de Honra 5,0 +
- **Técnica:** *Sacrifício de Shiba* – Os yojimbos Shiba são um grupo de elite de guardas pessoais, treinados para darem suas vidas por seus protegidos a qualquer momento. Apenas os mais honrados e altruístas dos Shiba são selecionados para este treinamento, pois ele requer a disposição de jogar sua vida fora sem hesitação. No começo de qualquer luta, você pode designar um aliado como seu protegido para esta luta. Sempre que seu protegido for atingido por um ataque físico ou afetado por um feitiço que cause dano (sem efeito em área), e você estiver a até 3 m, você pode fazer um Teste de Defesa / Reflexos contra NA 25. Com sucesso, você sofre o dano no lugar do seu protegido. Se você gastar um Ponto de Vazio para reduzir este dano, ele é reduzido em 20 ao invés do normal 10.

Trilha: Tensai Isawa [Shugenja]

Os Isawa são os mestres inquestionáveis da magia elemental entre os Clãs Maiores. Esta prestigiada família produz os melhores shugenjas, e os põe em rigoroso treinamento para manter altos padrões. Os Tensai se destacam como excepcionais prodígios mesmo entre os Isawa. Ao invés de estudar os kamis geralmente, os Tensai concentram suas atenções em um só Elemento. Seu comando dos kamis aumenta em um nível inacreditável, enquanto os kamis parecem cantar e dançar ao seu chamado. Infelizmente, esta especialização vem a um alto custo. Mas parece ser um que os Tensai aceitam de muito bom grado.

- **Nível da Técnica:** 2
- **Substitui:** Shugenja Isawa 2
- **Requisitos:** Conhecimento: Elementos: 3, Feitiçaria 3
- **Técnica:** *Abraçar os Elementos* – Há aqueles entre a Fênix cujo chi é tão intensamente alinhado à essência de um Elemento que são capazes de realizar coisas incríveis estudando este Elemento à exclusão dos outros. Você ganha uma Afinidade adicional a qualquer Elemento pelo qual você já possua uma Afinidade. Você ganha uma Deficiência em todos os outros Elementos. Por exemplo, se você é um Shugenja Isawa Nível 1 com uma Afinidade por Fogo, ao avançar para esta Técnica, você se tornará um shugenja de Nível 2 capaz de conjurar feitiços de Fogo com Nível de Domínio 4, mas apenas feitiços de Nível de Domínio 1 para todos os outros Elementos.

Trilha: Espadachim das Mentiras Amargas [Bushi]

O fato da técnica das Mentiras Amargas funcionar é totalmente incrível. O fundador do estilo Mentiras Amargas, Bayushi Tangen, foi um homem que contava com o acaso e atingia o sucesso através de pura força de vontade. Ele se recusava a aceitar qualquer coisa como fora de alcance e corria riscos insanos para completar suas tarefas. Ele passou seu estilo de luta aventureiro e sem limites para um aluno, que posteriormente encontrou vários alunos próprios. Os Espadachins das Mentiras Amargas prosseguem este legado com seus próprios truques. A sorte natural dos Espadachins os ajuda a sobreviver em situações onde a lógica diz que não poderiam.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Bushi Bayushi 3
- **Requisitos:** Kenjutsu 3

- **Técnica:** *A Espada Sombria das Mentiras Amargas* – O Espadachim das Mentiras Amargas investe em batalha sem respeitar sua própria segurança. Você pode gastar um Ponto de Vazio para refazer imediatamente qualquer Teste. Este novo Teste não sofre penalidades no NA, mesmo que você tenha falhado no Teste original. Você pode manter o resultado que preferir. Porém, você não pode refazer o mesmo Teste de novo por meio algum.

Trilha: Caçador Sombrio [Shugenja]

O Clã Escorpião nunca admite publicamente a existência de muitas de suas forças de elite. Seus assassinos e ninjas podem se esgueirar por poderosas defesas para atingir seus alvos. Porém, esses ninjas são apenas humanos e suas habilidades têm limites. Os Caçadores Sombrios dos Soshi são peritos em falar com os kamis, ultrapassando os limites normais do poder. Os Caçadores Sombrios podem alterar o mundo com a ajuda de seus feitiços. Esses assassinos de elite podem se fundir com a escuridão, revelando-se apenas para devastar seus inimigos.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Qualquer Escola de Shugenjas do Escorpião, Nível 3
- **Requisitos:** Furtividade 3
- **Técnica:** *Flagelo nas Sombras* – Há alguns alvos que os ninjas Shosuro são incapazes de eliminar, seja por sua proteção ou simplesmente porque são difíceis demais de matar. Para tais alvos, os Soshi enviam seus Caçadores Sombrios. Ao conjurar um feitiço que provoque dano em um oponente que não está ciente de sua presença, você ganha um bônus de "+2k0 no Teste de Conjuração. Você também pode gastar um feitiço como Ação Livre para ganhar um bônus de +1k1 em um Teste de Perícia Facas ou Furtividade.

Trilha: Magistrado de Obsidiana [Bushi]

Quando o Clã Aranha foi formado a partir dos Perdidos, seu fundador Daigotsu decidiu organizar suas forças como uma subversão dos valores estimados por Rokugan. Ele criou uma ideologia e um conjunto de leis pelas quais governaria seu próprio Império. O Magistrado de Obsidiana age como um reflexo sombrio do Magistrado de Esmeralda. Ele impõe a lei da Aranha em tudo que encontra, e seu fanatismo impele investidas ferozes contra seus oponentes em batalha.

- **Nível da Técnica:** 1
- **Substitui:** Bushi Daigotsu 1
- **Requisitos:** Investigação 2
- **Técnica:** *Força no Terror* – O Magistrado de Obsidiana é o bastião do Shouridô e cumpridor da vontade de Daigotsu. Ele ganhará o Bônus, Perícias, Honra e Equipamentos de um Bushi Daigotsu Nível 1. Você pode somar seu Atributo Percepção e o seu Nível de Mácula ao total de qualquer Teste de Alta Perícia e Bugei. Este bônus não se aplica a Perícias de Armas. Você pode também somar a diferença entre a sua Honra e a de seu oponente ao total de jogadas de ataque feitas contra este oponente.

Trilha: Subversor Chuda [Shugenja]

A Mácula das Terras Sombrias oferece grande poder àqueles que ouvem o sedutor chamado do reino sombrio. Isto traz certas desvantagens, por vezes incluindo grotescas desfigurações. Caçadores de Bruxas e Magistrados de Jade aprendem a notar essas mudanças e matam os blasfemos assim que os veem. Aqueles que usam profanos rituais devem encontrar meios de diminuir as consequências de suas ações se desejarem viver no Império. Os Subversores Chuda são bem versados em mascarar os efeitos da Mácula das Terras Sombrias e se passarem por cidadãos normais do Império. Suas habilidades se desenvolvem tanto que podem até mesmo enganar os kamis.

- **Nível da Técnica:** 4
- **Substitui:** Shugenja Chuda 4
- **Requisitos:** Conhecimento: Terras Sombrias 4
- **Técnica:** *A Distração do Kami Negro* – Certas seitas dos Chuda estudaram extensivamente meios pelos quais a influência do Jigoku no reino mortal pode ser ocultada de outras pessoas. Ao gastar três feitiços, você pode suprimir completamente a sua Mácula, ou a de um alvo voluntário que você tocar, por um número de horas igual ao seu Nível de Escola. No caso de um humano que possui a Mácula, isto o deixará temporariamente imune a dano por jade ou outros efeitos que afetem a Mácula, mas lhe negará acessos a habilidades baseadas em Mácula, como maho ou poderes das Terras Sombrias. No caso de criaturas naturalmente Maculadas afetadas por este efeito, como onis e goblins, o efeitos só os deixam imunes a habilidades de detecção de Mácula. Eles não ganham imunidades e não perdem habilidades. Esta Técnica não disfarça de maneira alguma mutações físicas.

Trilha: Batedor Shinjo [Bushi]

O Clã Unicórnio viajou por terras perigosas fora das fronteiras de Rokugan e descobriu ameaças em cada horizonte. Logo se tornou evidente que aquele bando de heróis precisava de uma unidade avançada viajando antes deles para explorar os inimigos mais perigosos. A família Shinjo aceitou este dever. Os Batedores Shinjo logo se tornaram eficazes em espreitar silenciosamente pelas terras estranhas, confortáveis como estariam em seus próprios lares. Quando retornaram para Rokugan, os Batedores Shinjo do Clã Unicórnio trocaram conhecimentos com os Batedores Hiruma do Clã Caranguejo e se tornaram ainda mais formidáveis.

- **Nível da Técnica:** 2
- **Substitui:** Bushi Moto 2 ou Bushi Shinjo 2
- **Requisitos:** Furtividade 3
- **Técnica:** *A Alma Veloz* – O Batedor Shinjo aprende a se mover sem ser notado, mesmo nas profundezas do território inimigo. Você pode usar a Perícia Furtividade quando a cavalo. Considere que você tem a Vantagem Caminho da Terra não importando aonde vá. Por fim, você ganha +1k0 em todo Teste de Ataque enquanto estiver montado.

Trilha: Viajante Iuchi [Shugenja]

O povo do Unicórnio são os filhos dos Quatro Ventos e sua sede por viagens é lendária. O Viajante Iuchi passa sua vida na estrada desde o nascimento, movendo-se de um lugar para outro em uma tentativa de ver todas as maravilhas do Império. Os Viajantes desenvolveram um ritual secreto para atravessar regiões em pouco tempo, permitindo-lhes voltar de suas jornadas sempre que o Clã Unicórnio precisar de seus poderes. Esses rituais foram posteriormente adaptados para vários usos, incluindo para a guerra. Apesar desta mudança de responsabilidades, o típico Viajante continua otimista e feliz de coração.

- **Nível da Técnica:** 3
- **Substitui:** Shugenja Iuchi 3 ou Shugenja Horiuchi 3
- **Requisitos:** Esportes 2, Cavalaria 2
- **Técnica:** *Aonde o Vento Quiser* – Você possui conhecimento da magia mais sagrada do Unicórnio: a arte de se mover de um ponto a outro sem cruzar o espaço entre eles. Você pode gastar um Ponto de Vazio e gastar um feitiço de Ar ou Água (Vazio não pode ser usado) como Ação Simples para teleportar-se instantaneamente a uma distância máxima igual ao seu Nível de Escola x 30 m. Isto afeta apenas você e o material que estiver carregando, mas ao gastar um segundo Ponto de Vazio você pode teleportar qualquer montaria do tamanho de um cavalo em que você esteja montado no momento do efeito.

Trilhas Alternativas Gerais

Algumas Trilhas não foram criadas por engenhosidade, mas por necessidade. Rokugan premia pessoas capazes com títulos e responsabilidades que podem sufocar uma pessoa comum que ascenda à posição. Antigos Campeões deixaram sábios conselhos e segredos para aqueles que poderiam sofrer com as mudanças em suas vidas, e poucos dojôs de elite ensinam técnicas secretas para aqueles que ganharam indicações a cargos Imperiais.

As Trilhas de Campeões podem substituir Técnicas de quaisquer níveis, e podem ser escolhidas voluntariamente ao avançar de Nível por qualquer indivíduo apontado à posição (ex.: Um Bushi Shiba Nível 3 que ganhou o Campeonato de Esmeralda pode escolher a Trilha Campeão de Esmeralda ao atingir o Nível 4, ou esperar até um outro Nível, ou não escolher a Trilha afinal).

Algumas das Trilhas a seguir estão disponíveis para diferentes tipos de Escolas. Quando uma Trilha desse tipo é escolhida para substituir uma Técnica em sua Escola básica, ela herda a Classe de Escola associada com sua Escola básica para fins mecânicos.

Trilha: Campeão de Ametista

A Coroa do Campeão de Ametista é um artefato misterioso capaz de conceder riqueza e poder ao seu dono, contanto que permaneça puro de alma. O Campeão de Ametista mantém a nemuranai consigo e deve provar sua força de vontade sobre todas as tentações. O Campeão de Ametista mantém o bem estar do povo no coração e fala como representante de seus desejos.

- **Substitui:** Especial (vide acima)
- **Requisitos:** Apenas Cortesão
- **Técnica:** *A Voz do Imperador* – O Campeão de Ametista leva a voz do Imperador e da Corte Imperial àqueles que não podem ir à Corte Imperial. Como tal, o Campeão é um mestre em lidar com ameaças à santidade da corte do Imperador. Como Ação Livre, você pode gastar um Ponto de Vazio para ganhar temporariamente a habilidade para usar qualquer Técnica de cortesão que tenha sido usada contra você nos últimos sete dias.

Trilha: Campeão de Esmeralda

O Imperador não pode viajar aos confins longínquos de Rokugan, assim o Campeão de Esmeralda serve como seu representante em todos os assuntos. O Campeão de Esmeralda protege o Imperador pessoalmente e exerce autoridade mesmo sobre os Campeões dos Clãs Maiores. Ele lidera os Magistrados de Esmeralda e deve comandar os exércitos do Imperador quando surgem ameaças.

- **Substitui:** Especial (vide acima)
- **Requisitos:** Apenas Bushis
- **Técnica:** *A Mão do Imperador* – O Campeão de Esmeralda é a mão do Imperador, e o campeão de suas leis. Você ganha um bônus de +1k1 em qualquer Teste de Alta Perícia ou Bugei, e um adicional de +1k0 em todas as Perícias de sua Escola. Você também ganha um número de Pontos de Vazio de bônus por dia igual ao seu Anel mais alto. Esses Pontos de Vazio podem ser concedidos a qualquer subordinado ou aliado em sua linha de visão para uso em qualquer Teste apropriado. Conceder esses Pontos de Vazio de bônus desta maneira é uma Ação Livre, mas só pode ser feito uma vez por Rodada. Você não pode usar esses Pontos de Vazio para si.

Trilha: Magistrado de Esmeralda

Os Magistrados de Esmeralda impõem a Lei Imperial diretamente no país. Sua jurisdição não tem limites e suas ações são subordinadas apenas ao Imperador e ao Campeão de Esmeralda. Indicações a Magistrados de Esmeralda são por vezes entregues através de política e troca de favores, pois o prestígio de um Magistrado de Esmeralda pode elevar sua família inteira.

- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushi, Cortesão ou Shugenja, Nível 4
- **Requisitos:** Investigação 3, Conhecimento: Lei 3, e deve receber uma indicação a Magistrado de Esmeralda antes desta Trilha poder ser escolhida.
- **Especial:** Membros das famílias Imperiais podem ignorar um requisito de Nível de Perícia
- **Técnica:** *Honra é Meu Escudo* – Os que cumprem as leis do Imperador estão entre as almas mais virtuosas, e esta é sua proteção. Você ganha Redução igual à metade do seu Nível de Honra, arredondado para cima. Este efeito é cumulativo com as Reduções que possam vir de outras fontes, incluindo armadura.
- Observação: Esta Trilha será frequentemente escolhida por personagens bushis. Se o personagem for de uma Escola que faça ataques como Ações Simples no Nível 4, um Mestre generoso pode optar deixar o personagem escolher esta Trilha no Nível 3 ou 5 ao invés do 4.

Trilha: Legionário Imperial

As Legiões Imperiais são compostas pelos mais brilhantes e bravos samurais de todos os Clãs, escolhidos para servir diretamente à vontade do Imperador. O Legionário Imperial treina com os mais prestigiados senseis do país e entra em serviço contra aqueles que ameacem a segurança do Império (como invasões estrangeiras ou poderosos maho-tsukais). Uma indicação às Legiões Imperiais garante um brilhante e célebre futuro para qualquer samurai.

- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushis, Nível 2
- **Requisitos:** Glória 2+, deve receber uma indicação às Legiões Imperiais antes desta Trilha poder ser escolhida.
- **Técnica:** *Força do Império* – As forças do Imperador são exercidas pelas ações de suas leais legiões Imperiais. Ao lutar ao lado de outros membros das legiões Imperiais, ou ao lado de Magistrados de Jade ou Es-

meralda, quando você gastar um Ponto de Vazio para aumentar um Teste, você também ganha um bônus igual ao número de legionários aliados e/ou magistrados a até 7,5 m.

Trilha: Campeão de Jade

Quando o Império precisa, ele chama o maior shugenja para servir como Campeão de Jade. Este guardião purifica a terra da corrupção mágica e forças demoníacas para manter Rokugan pura. Embora cada Campeão de Jade tenha escolhido pessoalmente o foco de seus deveres, muitos consideram a erradicação da maho sua maior responsabilidade.

- **Substitui:** Especial (vide acima)
- **Requisitos:** Apenas Shugenjas
- **Técnica:** *A Vontade do Imperador* – O Campeão de Jade é o executor das leis do Imperador relacionadas a magia e religião. Você ganha um Incremento Livre em todo Teste de Conjuração. Ao confrontar um oponente que pratica alguma forma de magia proibida (maho, xamanismo yobanjin, qualquer tipo de feitiçaria gaijin, etc.) ou que possua habilidades sobrenaturais corrompidas (Mácula das Terras Sombrias ou corrupção pela Escuridão Enganosa), você ganha um Incremento Livre adicional em seu Teste de Conjuração.

Trilha: Legionário de Jade

O Campeão de Jade tem acesso a vários recursos em Rokugan, mas a Legião de Jade é sua força pessoal e altamente treinada. Esta força faz tudo o que o Campeão de Jade pedir e seus feitos contra os inimigos do Império normalmente são sigilosos. Legionários são treinados para lutar ao lado de shugenjas e proteger suas almas puras contra a repulsiva corrupção de seus inimigos.

- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushi ou Shugenja, Nível 2
- **Requisitos:** Glória 2+, deve receber uma indicação à Legião de Jade antes desta Trilha poder ser escolhida.
- **Técnica:** *Pureza de Propósito e Ação* – Os Legionários de Jade acompanham os Magistrados de Jade contra as mais perigosas, pérfidas e numerosas ameaças mágicas ao Império. Se seu Nível de Honra for maior que o de seu oponente, você pode somar a diferença entre os dois ao total de qualquer Teste de Ataque e avaliação de dano feita contra esse oponente. Para fins desta Técnica, todas as criaturas e outros oponentes que não possuam um Nível de Honra são considerados como tendo Nível de Honra 0.

Trilha: Magistrado de Jade

O Campeão de Jade combate criminosos que abusam da magia, e seus magistrados cumprem sua vontade. Os Magistrados de Jade são treinados para reconhecer esses crimes e rapidamente executar a justiça. Esses guerreiros caçam principalmente maho-tsukais e Oradores de Sangue, todos os que realizam magia profana dentro dos limites do Império.

- **Substitui:** Qualquer Escola de Bushi, Cortesão ou Shugenja, Nível 4
- **Requisitos:** Conhecimento: Lei 3, Feitiçaria 3, deve receber uma indicação a Magistrado de Jade antes desta Trilha poder ser escolhida
- **Especial:** Membros das famílias Imperiais podem ignorar um requisito de Nível de Perícia
- **Técnica:** *Cheiro dos Kamis* – Um servo do Campeão de Jade é mestre em decifrar os mistérios dos kamis. Você pode fazer um Teste de Perícia Feitiçaria / Percepção para identificar quaisquer feitiços invocados em uma área durante as últimas 48 horas. O NA para essa jogada é igual ao NA básico para conjurar o feitiço em questão (ou seja Nível de Domínio x 5, mais 5).

Trilha: Campeão de Rubi

Os Magistrados de Esmeralda funcionam como servos das leis Imperiais e seu professor deve prepará-los para trabalho em campo. O Campeão de Rubi é o sensei dos Magistrados de Esmeralda e é uma autoridade na lei e no kenjutsu. Os alunos do Campeão de Rubi marcham em batalha totalmente confiantes de suas habilidades.

- **Substitui:** Especial (vide acima)
- **Requisitos:** Apenas Bushis
- **Técnica:** *Mestre do Dojô* – O Campeão de Rubi está entre os maiores senseis do Império, e pode inspirar seus comandados a níveis quase incomparáveis. Ao lutar ao lado de aliados sob o seu comando, você pode gastar um Ponto de Vazio como Ação Complexa para permitir que qualquer aliado em sua linha de visão use uma de suas Técnicas como se este aliado fosse membro da sua Escola de nível equivalente. Este efeito dura até o início do seu próximo Turno.

Trilha: Campeão de Topázio

Todo ano, o vilarejo de Tsuma nas terras da Garça sedia a maior cerimônia de gempukku de Rokugan. A pessoa que se provar o mais digno samurai se torna o Campeão de Topázio do ano. Já que este torneio é altamente voltado para competições marciais (especialmente iaijutsu), bushis tendem a dominar o Campeonato de Topázio.

- **Substitui:** Especial (vide acima)
- **Técnica:** *Alma Promissora* – O Campeão de Topázio está entre os melhores e mais brilhantes da sua geração. Quando você avança em Nível de Sabedoria e escolhe esta Trilha, você ganha a Técnica que ela normalmente substituiria. Você também ganha um número de Pontos de Vazio por dia igual ao seu maior Anel. Você pode gastá-los como Pontos de Vazio normalmente (com todas as restrições normais), mas eles só podem ser usados para aumentar seus Testes de Perícia de Escola.

Regras Básicas de Criação

Empreitadas artísticas e de engenharia são consideradas um caminho honrado para samurais de muitos Clãs. Todo governador e daimyo tem a necessidade de suprir seus vassalos, e fornecer tais materiais é um dever respeitável para muitos. Nos círculos mais refinados das cortes, a produção de arte é considerada um aspecto essencial para manter a civilização do Império.

Mecanicamente falando, as regras para criação variam levemente dependendo dos materiais sendo produzidos. Os produtos de atividades de fabricação se encaixam em cinco amplas categorias:

- **Armadura** – Usar Criação: Forjar Armaduras para produzir armaduras ashigaru, leve, pesada, de cavalaria ou qualquer outra versão menos comum usada pelas forças militares de Rokugan.
- **Armas** – Considerada a mais sagrada atividade fabril, trata-se de usar Criação: Armas para criar armas para a casta samurai de Rokugan. Criação: Arquearia é usada para fazer arcos e flechas.
- **Engenharia** – Usar a Perícia Engenharia para projetar estruturas ou dispositivos de larga escala como máquinas de cerco.
- **Equipamento** – Usar uma das várias Perícias de Criação para produzir qualquer material não abordado por nenhum outro item da lista.
- **Obras de Arte** – Usar a Perícia Engenharia para projetar estruturas ou dispositivos de larga escala como máquinas de cerco.

Para criar um objeto, um personagem precisa de tempo e materiais. Já que samurais não se preocupam com questões de economia, presume-se que os materiais estejam disponíveis e que a pessoa criando o item em questão não se beneficia de sua venda. Se o Mestre decidir tornar seu jogo uma arena de comércio, ele deve considerar as ramificações de custos de fabricação e a quantidade de lucro que deve retornar ao patrono do fabricante.

O tempo necessário para criar qualquer item especifico e a dificuldade do Teste de Perícia necessário para criá-lo são baseadas basicamente no custo do item em questão. As páginas finais do Livro do Fogo contêm uma longa lista dos itens mais frequentemente encontrados em Rokugan, todos presumidamente de qualidade comum. Obviamente, comprar um kimono de um alfaiate mais popular no Império custará significativamente mais caro do que o listado lá, mas, novamente, esta é uma questão deixada ao critério dos Mestres. Porém em geral, as tabelas a seguir podem ser usadas para determinar o tempo e dificuldade de criação de um item baseado em seu preço:

Unidades de Tempo Necessárias para Criação

Material:		*Aço*	*Metal/Vidro*	*Outros*
Custo:	**Zenis**	-	Dias	Horas
	Bus	Dias	Dias	Dias
	Kokus	Semanas	Dias	Dias

Unidades de Tempo Necessárias Baseadas no Preço

Zenis	Preço dividido por 10 em unidades (mínimo de 1)
Bus	Preço dividido por 5 em unidades (mínimo de 1)
Kokus	Preço dividido por 3 em unidades (mínimo de 1)

Dificuldade do Teste de Criação

Zenis	*Bus*	*Kokus*
Custo 1-10 zenis: NA 10	**Custo 1-10 bus: NA15**	Custo 1-10 kokus: NA 20
Custo 11-25 zenis: NA 15	**Custo 11-20 bus: NA 20**	Custo 11-20 kokus: NA 25
Custo 26-50 zenis: NA 20	**Custo 21-50 bus: NA 25**	Custo 21-25 kokus: NA 30
Custo 50+ zenis: NA 25+	Custo 50+ bus: NA 30	Custo 25+ kokus: NA 35

Nota: *Para cada incremento de 5 acima do custo final listado, aumente o NA por 5 também.*

Exemplo: *Shobu, o camponês, deseja fazer bolas de kemari para vender no mercado. Há um famoso samurai Louva-a-deus na cidade com uma afinidade pelo jogo e como resultado, todos parecem estar jogando. Uma bola de kemari normalmente custa 5 zenis. Já que elas são feitas de simples pano e algumas pedrinhas de enchimento, será uma questão de horas para produzir uma (de acordo com a primeira tabela). Por elas serem bastante simples, o tempo necessário para fazer uma dessas bolas, localizar os materiais e costurar o pano, é de 1 hora (de acordo com a segunda tabela). A dificuldade para o Teste da Perícia Criação: Brinquedos é 10 (de acordo com a terceira tabela).*

Exemplo: *Tishi, o escriba, está preparando uma série de manuscritos em branco para seu mestre, um estudioso Isawa. Eles são manuscritos de qualidade particularmente alta, usando papel feito de árvores da Isawa Mori, e seu custo seria normalmente de 10 bus cada. Pela dificuldade de criar papel, Tishi demorará dois dias para completar cada manuscrito do princípio ao fim (de acordo com a primeira e segunda tabelas). A dificuldade para o Teste da Perícia em questão será 15 (de acordo com a terceira tabela).*

Exemplo: *Kaiu Setso está criando um tetsubo. Sem razão particular, ele só gosta deles. Um tetsubo normalmente custa 20 kokus, e é feito de aço de baixa qualidade, o que significa que do início ao fim do processo ele precisará de seis semanas (de acordo com as primeiras duas tabelas). O Teste de Perícia que Setso terá que fazer para criar um tetsubo terá NA 25 (de acordo com a terceira tabela).*

Katas

Katas são posturas e movimentos de luta que evoluíram ao longo dos séculos, e são reforçados por repetições constantes durante o treinamento. Estilos de katas individuais se misturam com as Escolas em particular, e embora os clãs tenham desenvolvido alguns katas como meios de diversificarem as Técnicas de suas Escolas ancestrais, muitos são desenvolvidos independentemente por samurais talentosos e ensinados a outros sem preocupação de família ou clã. Por exemplo, o Estilo Rouxinol foi desenvolvido por um subgrupo da família Mirumoto e cuidadosamente protegido de estrangeiros, e eventualmente evoluiu para uma Técnica séculos depois. Da mesma forma, o Estilo Vento nos Céus Sombrios é um estilo de ataque atlético conhecido em praticamente todo clã, cujo criador foi esquecido ao longo dos anos.

Katas são um diferencial entre personagens bushis tão significativo quanto as Técnicas, mas mais específicos e marciais que Perícias ou Vantagens. Um personagem bushi pode comprar um kata se a Escola do personagem está listada em uma das que utilizam o Kata, e se o Anel relevante do personagem é igual ou maior que o Nível de Domínio listado. Comprar um Kata custa um número de Pontos de Experiência igual ao seu Nível de Domínio. Por exemplo, o Kata Rajada de Vento está disponível para alunos da Escola de Bushis Bayushi e Escola de Bushis Kakita, que podem comprá-lo por 3 Pontos de Experiência se tiverem Anel de Ar 3 ou mais (pois o Nível de Domínio do Kata é Ar 3).

Assim que um personagem se familiariza com um Kata, ele pode executá-lo a qualquer momento. Executar um Kata é uma Ação Simples. Assim que um personagem executou um Kata, ele ganha o benefício listado no Kata até que seu efeito expire (se houver uma duração listada) ou ele pare de usá-lo (que é uma Ação Livre). Um personagem só pode ter um Kata ativo por vez.

Atacando Como a Água

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Escolas:** Qualquer
- **Efeito:** Quando usar a Postura Ataque, você pode se mover 1,5 m adicional como Ação Livre.

Atacando Como o Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 3
- **Escolas:** Qualquer
- **Efeito:** Quando usar a Postura Defesa, seu NA de Armadura tem um aumento igual ao seu Anel de Ar.

Atacando Como o Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Escolas:** Qualquer
- **Efeito:** Ao usar a Postura Ataque Total, você pode somar seu Anel de Fogo ao total de um Teste de Ataque feita uma vez por rodada.

Atacando Como a Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Escolas:** Qualquer
- **Efeito:** Ao usar a Postura Defesa Total, você ganha Redução igual ao seu Anel de Terra. Isto é cumulativo com outras formas de Redução.

Outras Escolas

Os Katas listados aqui lidam principalmente com as Escolas primárias de bushis, bem como algumas outras encontradas neste livro. Porém, muitos clãs possuem Escolas de bushis adicionais, e essas Escolas tipicamente têm acesso aos katas também. Para propósitos de Katas, presuma que outras Escolas de bushis afiliadas ao clã especificado (como as Escolas que virão nos suplementos compatíveis com a 4ª edição) podem comprar esses Katas, mas os Anéis dos personagens são considerados um nível menor para propósitos de atender ao Nível de Domínio.

Atacando Como o Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Escolas:** Qualquer
- **Efeito:** Ao usar a Postura Centro seu NA de Armadura tem um aumento igual seu Anel de Vazio.

Estilo Abandono Imprudente

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Escolas:** Bushi Daigotsu, Berserker Matsu, Bushi Usagi
- **Efeito:** Você pode somar seu Anel de Fogo ao seu NA de Armadura enquanto estiver na Postura Ataque Total.

Estilo Ameaça Velada

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Escolas:** Bushi Bayushi, Bushi Hiruma, Arqueiro Tsuruchi, Bushi Yoritomo
- **Efeito:** Uma vez por turno, você pode somar seu Nível de Perícia Furtividade ao seu NA de Armadura para um ataque.

Estilo Equilíbrio dos Elementos

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Escolas:** Bushi Mirumoto, Bushi Shiba
- **Efeito:** Você pode usar seu Anel de Vazio no lugar de seus Reflexos no Teste de Iniciativa.

Estilo Ferro nas Montanhas

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Escolas:** Guerreiro de Ferro Daidoji, Bushi Hida
- **Efeito:** Você pode usar seu Anel de Terra no lugar do seu Anel de Ar para a Postura Defesa.

Estilo Floresta de Ferro

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Escolas:** Guerreiro de Ferro Daidoji, Bushi Heichi, Bushi Shiba
- **Efeito:** Ao usar uma lança ou arma de haste, você pode usar seu Anel de Ar no lugar de Agilidade para jogadas de ataque.

Estilo Força da Pureza

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Escolas:** Bushi Akodo, Bushi Kakita, Berserker Matsu, Dama Guerreira Utaku
- **Efeito:** Uma vez por turno, ao avaliar o dano, você pode usar seu Nível de Honra no lugar da Força + ND da arma. Você mantém dados iguais ao ND da arma, como de costume.

Estilo Força nos Braços

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Escolas:** Bushi Hida, Bushi Ichiro, Bushi Moto
- **Efeito:** Uma vez por Turno, ao empunhar uma Arma Pesada, você pode usar o Atributo Força no lugar de sua Agilidade para um Teste de Ataque.

Estilo Guerreiro Indomável

- **Anel/Domínio:** Terra 4
- **Escolas:** Bushi Daigotsu, Bushi Hida, Bushi Ichiro, Bushi Moto
- **Efeito:** Reduza as penalidades de NA por Nível de Ferimentos valor de seu Anel de Terra

Estilo Lâmina Oculta

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Escolas:** Bushi Bayushi, Bushi Yoritomo
- **Efeito:** Seus ataques de Desarme causam dano normal ao invés de 2k1. Você não pode aumentar o dano de seus ataques através de Incrementos (incluindo uso da Manobra Finta).

Estilo Lâminas Giratórias

- **Anel/Domínio:** Fogo 5
- **Escolas:** Bushi Mirumoto, Bushi Yoritomo
- **Efeito:** Uma vez por turno ao empunhar uma arma em cada mão, você pode fazer uma Manobra de Ataque Extra por 3 Incrementos ao invés de 5. O segundo ataque usa a arma da sua mão inábil, causando o dano apropriado. Você não pode anunciar Incrementos em nenhum ataque para aumentar o dano.

Estilo Mundo Fugaz

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Escolas:** Akodo Bushi, Kakita Bushi
- **Efeito:** Escolha um oponente. Uma vez por turno contra este oponente, você pode usar seu Atributo Agilidade ao invés de seu Atributo Força em avaliações de dano.

Estilo Rajada de Vento

- **Anel/Domínio:** Ar 3
- **Escolas:** Bushi Kakita, Bushi Bayushi
- **Efeito:** Seu Nível de Iniciativa aumenta em 2 durante o Estágio de Reação de cada Rodada de Combate. Este efeito se acumula, mas desaparece imediatamente se o kata não estiver mais em efeito.

Kihos

Intermediários entre os feitiços dos shugenjas e as técnicas marciais praticadas pelos bushis, as estranhas habilidades elementais conhecidas como Kihos são quase exclusivamente domínio das ordens monásticas de Rokugan, e são pouco compreendidas por praticamente todo o resto. Embora muitos Kihos representem o que um indivíduo é capaz de fazer quando corpo e mente existem em um estado de harmonia espiritual, alguns representam feitos que só podem ser descritos como sobre-humanos. Alguns dentre a Irmandade de Shinsei descreveram Kihos como "degraus para a iluminação", e podem estar certos quanto a isso; se eles são segredos do universo que são abertos quando se aproxima do estado de iluminação, então isto explicaria porque tantos buscam este estado quase místico com tamanho fervor e devoção.

Normalmente, um membro da Irmandade descobre várias verdades fundamentais sobre si mesmo durante os exigentes testes físicos e mentais que lhe são impostos como parte de seu treinamento e educação. Este processo serve a três propósitos: desencoraja aqueles que não estão prontos para aceitar a vida de monge, purifica a mente e o corpo através de desafios físicos e mentais, e ajuda um novo iniciado a dar o primeiro passo nos caminhos da iluminação (a Irmandade acredita que há vários caminhos).

Kihos são similares a feitiços e Katas, pois são associados a um Elemento em particular. Ao focar a essência deste Elemento dentro de si, monges são capazes de feitos realmente incríveis. Embora Kihos sejam naturalmente difíceis de quantificar, eles se encaixam em quatro grandes categorias.

Kihos Internos representam a habilidade de um monge de alinhar seu chi a um dos Elementos e ao fazê-lo, aumentar suas próprias habilidades. Eles raramente têm qualquer efeito visível e externo além de um repentino aumento de velocidade, força ou outros atributos do monge.

Kihos Kármicos são externos por natureza, mas quase exclusivamente não ofensivos em seus efeitos aos outros. Eles são chamados assim pela crença rokugani de entrelaçamentos kármicos dos destinos que muitos compartilham.

Kihos Marciais são os mais aparentes, e normalmente empregados através de um ataque desarmado. Estas são habilidades poderosas que podem facilmente dar vantagem a um monge contra um samurai sem armadura, principalmente se o samurai considerar tolamente o monge como não ameaçador. Vários Kihos Marciais são usados por ataques precisos com as pontas dos dedos que causam pouco ou nenhum dano. Esses ataques são conhecidos como ataques aos centros nervosos ou *atemi* (vide a barra lateral Ataques Atemi).

Kihos Místicos são os mais raros e inexplicáveis de todos. Não há explicação racional para as coisas realizadas pelos monges que exibem essas habilidades. Eles são, muito franca e obviamente, sobrenaturais em sua natureza. Não há como disfarçar a natureza característica dessas habilidades.

Independente do tipo, todo Kiho possui um Nível de Domínio, que determina o quão difícil é dominar este trecho particular da iluminação. Um personagem monge pode somar seu Nível de Escola mais o Anel relevante e comparar o resultado ao Nível de Domínio. Se ele igualar ou exceder o Nível de Domínio, ele pode aprender este Kiho. Personagens que não sejam da Irmandade que são elegíveis a comprar Kihos (vide o quadro **Kihos e Kihos Fora da Irmandade**) usam apenas seu Anel para determinar se podem ou não adquirir um Kiho.

Utilizando Kihos

Kihos têm uma incrível variedade de efeitos, alguns dos quais parecem ir além das diferentes classificações. Em vários aspectos, eles são tão inescrutáveis e misteriosos quanto os monges que os utilizam! Porém há algumas regras gerais que regulam o uso de Kihos, e tornam sua utilização um pouco mais simples na prática.

- Um personagem monge só pode ter um Kiho Interno, Kármico, Marcial e Místico ativo por vez. Um monge pode ter vários Kihos Marciais ativos por vez, mas só pode usar um Kiho através de ataque desarmado por Turno. Por exemplo, um monge pode ter Punho de Ar (Interno), Abraçar a Pedra (Místico) e Fugaz Rapidez do Fogo (Kármico) ativos ao mesmo tempo. Porém um monge não pode usar Nublar a Alma (Marcial) e O Grande Silêncio (Místico) em um só golpe, já que apenas um efeito de Kiho pode ser empregado por golpe. Entretanto, se um monge tem múltiplos ataques desarmados, como pelo uso de Dança das Chamas, então ele pode usar o efeito de cada Kiho separado em cada ataque feito durante o turno.
- A menos que especificado o contrário em sua descrição (ou se são golpes *atemi*, vide adiante), todo Kiho requer ativação. Um Kiho pode ser ativado gastando um Ponto de Vazio (Ação Livre), ou com um Teste de Perícia Meditação/Vazio NA 15 (conta como Ação Complexa), ou com um Teste de Perícia Meditação/Vazio contra NA 30 (conta como Ação Simples). Gastar Pontos de Vazio para ativar Kihos desta maneira é considerado uma Técnica de Escola para Monges da Irmandade e portanto não conta para a restrição de gastar apenas um Ponto de Vazio por rodada
- Vários Kihos requerem ataques *atemi* bem sucedidos como parte de sua ativação (vide o quadro para informações sobre ataques *atemi*). Isto é chamado pelo texto de "ataque de ativação". Ao fazer um ataque *atemi*, o monge pode gastar um Ponto de Vazio ou fazer um Teste de Meditação/Vazio NA 15 como descrito anteriormente. Para ataques *atemi*, ambos são considerados Ações Livres.

Ataques Atemi

Vários Kihos, principalmente os Marciais, mas também alguns de outros tipos, requerem ataques precisos aos nervos para serem executados com sucesso. Pela precisão exata necessária para executar esses ataques, eles não causam dano desarmado normal; eles não causam dano além dos permitido pelos efeitos do Kiho em questão. Se as regras opcionais para monges estiverem sendo usadas em uma campanha, o Mestre pode exigir que ataques Atemi usem a Ênfase Atemi da Perícia Jiujutsu. Todo ataque atemi deve tocar a pele nua para ser eficaz. Por isso, qualquer armadura dobra o bônus normal que confere ao NA de Armadura do indivíduo contra esses ataques. Kihos que necessitem de um ataque atemi têm o termo (Atemi) após seu item Anel/Domínio.

Kihos de Água

Cavalgar o Dragão da Água

- **Anel/Domínio:** Água 3
- **Tipo:** Kármico

Caminhar com o poder do Dragão da Água é contar com as incríveis habilidades restauradoras do oceano. Enquanto este Kiho está ativo, durante um número de Rodadas igual ao seu Nível de Sabedoria, você recupera Ferimentos iguais ao seu Anel de Água durante o Estágio de Reação da Rodada.

Como a Arrebentação

- **Anel/Domínio:** Água 5 (Atemi)
- **Tipo:** Kármico

Ao interromper o fluxo de chi de uma pessoa, você pode detê-la sem feri-la. Com um ataque atemi bem sucedido, o alvo de seu golpe perde uma Ação Simples nesta Rodada. Você só pode atingir oponentes que não tenham agido na Rodada atual, e um oponente não pode ser afetado por este Kiho mais do que uma vez por luta.

Compartilhando as Ondas

- **Anel/Domínio:** Água 6
- **Tipo:** Interno

Certos monges podem canalizar o poder do oceano em seus corpos, movendo e evitando ataques como o próprio mar. Enquanto este Kiho estiver ativo, você ganha Redução igual ao seu Anel de Água. Isto se acumula com Redução de outras fontes, como feitiços e armadura. Este efeito dura um número de Rodadas igual ao dobro do seu Anel de Água.

Congelar o Fluxo Vital

- **Anel/Domínio:** Água 7 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Este ataque interrompe o fluxo de chi pelo corpo de um oponente, paralisando-o por algum tempo. O indivíduo atingido pelo ataque *atemi* é detido, efetivamente Paralisado, incapaz de realizar Ações de Movimento e não pode se mover por seus próprios meios por um número de Rodadas igual ao seu Nível de Sabedoria.

Estapear a Onda

- **Anel/Domínio:** Água 7
- **Tipo:** Místico

Uma poderosa expressão de força interna, este Kiho canaliza o chi do monge para fora em uma onda explosiva que carrega o poder de um tsunami. Você deve gastar um Ponto de Vazio para ativar este Kiho (Testes de Perícia de Meditação/Vazio não são possíveis). Você deve bater suas mãos juntas e liberar um poderoso grito *kiai*. Todos em seu arco frontal e dentro de uma distância igual ao seu Anel de Água x 1,5 m devem passar por um Teste Resistido de Água contra você, ou ficam Atordoados.

Impulsionado pelos Kami

- **Anel/Domínio:** Água 3
- **Tipo:** Místico

Um monge cujo chi da Água esteja em ascensão pode resistir ao sedutor chamado das profundezas. Enquanto este Kiho estiver ativo, você pode se mover sobre a superfície da água como um terreno regular. Este efeito será contínuo enquanto você utilizar apenas Ações Simples de Movimento em cada rodada, e dura no máximo cinco minutos, quando o Kiho deve ser reativado se necessário.

Ondas em Todas as Coisas

- **Anel/Domínio:** Água 4
- **Tipo:** Místico

A Água flui por todas as coisas, incluindo a terra. Você pode fazer um ataque desarmado atingindo um corpo de água ou terra. O efeito deste golpe é sentido por um oponente que esteja em contato com a água ou terra (qual deles foi atingido) e que esteja a um número de metros igual ao seu Anel de Água x 3. O efeito deste golpe é bem óbvio, e não pode ser realizado discretamente. Se você está oculto quando este Kiho é ativado, sua posição é imediatamente revelada ao alvo e àqueles próximos.

Proteção do Chi

- **Anel/Domínio:** Água 4 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Talvez a mais estranha aplicação de técnica *atemi*, este Kiho permite restaurar o aprimorar o fluxo de chi através do corpo de outro, acelerando a restauração de ferimentos ou outras nocividades. Você deve gastar um Ponto de Vazio para ativar este Kiho (diferente do normal em que é ativado por um Teste de Perícia Vazio / Meditação), que é feito imediatamente após acertar o alvo (seja um oponente ou aliado disposto) com um golpe *atemi*. O indivíduo golpeado pelo golpe rega-

nha imediatamente um número de Ferimentos equivalente ao seu Anel de Água e no início de seu Turno em toda Rodada subsequente por um número de Rodadas igual ao seu Nível de Sabedoria. Você não pode usar esse Kiho em si próprio.

Kihos de Ar

Alma dos Quatro Ventos

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Tipo:** Interno

Ao alinhar seu chi com o do vento, os monges podem aumentar drasticamente seu tempo de reação e habilidade de evadir golpes de outras pessoas. Enquanto este Kiho estiver ativo, seu NA de Armadura aumenta em uma quantidade igual ao seu Nível de Sabedoria mais seu Anel de Ar.

Caminho do Salgueiro

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Tipo:** Interno

O vento é tudo que está à nossa volta, e focando seu chi, um monge pode ver como o vento, aumentando drasticamente sua habilidade de perceber ameaças e contra-atacá-las preventivamente. Enquanto este Kiho estiver ativo, se você não agiu em seu Turno durante a Rodada de combate atual, você pode gastar um Ponto de Vazio para interromper imediatamente qualquer oponente que declare um ataque corpo a corpo contra você. Como parte desta interrupção, você pode fazer uma Ação de Movimento para longe do oponente, ou pode fazer um ataque desarmado contra ele. Assim que o fez, o efeito deste Kiho termina. Este Kiho é considerado inativo se não usado dentro de um dia a partir de sua ativação.

Cavalgar as Nuvens

- **Anel/Domínio:** Ar 3
- **Tipo:** Místico

Ao alinhar seu chi com o do vento, um monge pode deixar seu corpo leve e flutuante, aumentando drasticamente a distância que pode saltar. Enquanto este Kiho estiver ativo, você pode fazer uma Ação de Movimento Simples para saltar uma distância máxima igual ao seu Anel de Ar x 3 m. Este efeito dura até você fazer um salto, e então ele é gasto.

Evitar as Trevas

- **Anel/Domínio:** Ar 6
- **Tipo:** Kármico

Um membro da Irmandade aprende a lição fundamental de manter seu espírito livre das trevas que envolvem todos os homens. Quando este Kiho é ativado, você se torna imune à influência da Mácula das Terras Sombrias (ou outros contágios sobrenaturais, como a influência da Escuridão Enganosa) por um número de rodadas igual ao seu Anel de Ar. Esta imunidade o impede de adquirir Mácula enquanto o Kiho estiver ativo, e lhe permite ignorar toda habilidade (e benefício) associado a qualquer Mácula que já possua enquanto este Kiho estiver ativo. Se você fizer qualquer ação deliberada que normalmente resulte na aquisição de Mácula, como conjurar um feitiço de maho, o efeito termina imediatamente e você ganha Mácula normalmente.

O Grande Silêncio

- **Anel/Domínio:** Ar 4 (Atemi)
- **Tipo:** Místico

Esta técnica peculiar permite ao monge usar um ataque preciso para interromper o fluxo do chi de alguém de tal maneira que ele fique incapaz de falar. Este Kiho deve ser usado através de um ataque *atemi*. Se tiver sucesso, o alvo deste ataque é incapaz de falar por um número de rodadas igual ao seu Anel de Ar.

Harmonia da Mente

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Tipo:** Místico

Um dom possuído pelos membros da Irmandade é a habilidade de rápida e precisamente medir a força dos outros, uma habilidade útil para avaliar novos candidatos à ordem e determinar como superar melhor os obstáculos. Fazendo um Teste Resistido de Ar contra um alvo em sua linha de visão, você pode saber uma das seguintes informações: seu Anel mais alto ou mais baixo, seu Nível de Perícia mais alto ou sua Vantagem ou Desvantagem Espiritual de maior valor. Para cada Incremento feito neste Teste, você pode saber uma informação adicional. Você pode usar este Kiho um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Ar.

Manchar a Alma

- **Anel/Domínio:** Ar 3 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Esta é uma técnica marcial básica conhecida por muitas seitas da Irmandade, mas que é tida por muitas ordens como impura e perversa. Seu uso fácil e terrível efeito nos outros são as razões que muitos citam para isto. Você deve fazer um ataque *atemi* bem sucedido contra um alvo. Ele interrompe o fluxo de chi do alvo e causa dor lacerante no corpo, distraindo-lhe de todo o resto. O alvo sofre uma penalidade em todo NA como se tivesse sofrido um número de Níveis de Ferimentos igual ao seu Anel de Ar. Isto dura por um número de rodadas igual ao seu Nível de Sabedoria mais seu Anel de Ar. Este efeito não pode afetar um alvo múltiplas vezes, e se sobrepõe a Ferimentos reais, não cumulativos a eles.

Punho de Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 3

Talvez o mais básico de todos os Kihos, Punho de Ar permite que um monge canalize a energia do vento e empregue sua velocidade em seus ataques. Enquanto este Kiho estiver ativo, contanto que os únicos ataques que você faça sejam ataques desarmados, seu Nível de Iniciativa é aumentado em +5. Se você fizer qualquer outro tipo de ataque, o efeito é imediatamente cancelado. O dano de todo ataque desarmado feito enquanto este Kiho está ativo é reduzido em uma quantidade igual ao seu Anel de Ar. Este efeito termina após o máximo de um dia.

Roubar o Dragão do Ar

- **Anel/Domínio:** Ar 7
- **Tipo:** Kármico

Este Kiho beira o Místico, mas não é tão poderoso quanto os que beiram a iluminação. Ao focar seu chi internamente, um monge pode se tornar menos perceptível e mais propenso a ser facilmente ignorado. Enquanto este Kiho está ativo, você ganha dados adicionais rolados e mantidos iguais ao seu Anel de Ar em todo Teste de Perícia Furtividade. Este efeito dura um número de minutos igual ao seu Nível de Sabedoria.

Kihos de Fogo

Canalizar o Dragão do Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 6
- **Tipo:** Interno

O fogo não pode ser apagado por mais fogo, nem pode ser aplacado com frio. Enquanto este Kiho está ativo, qualquer dano sofrido como resultado de calor ou frio é reduzido em -2k2. Isto inclui efeitos que geram fogo, como feitiços e outros Kihos. Este efeito dura um dia.

O Corpo é uma Bigorna

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Tipo:** Místico

Um mestre dos caminhos do Fogo pode canalizar seu chi externamente, concedendo-lhe um pouco de proteção e repelindo atacantes. Enquanto este Kiho está ativo, sua pele se torna extremamente quente ao toque, e qualquer um que o toque, incluindo os que o atingirem com ataques desarmados ou aqueles que você golpear com ataques desarmados, sofrem Ferimentos iguais ao seu Anel de Fogo. Este efeito dura um número de rodadas igual ao dobro do seu Anel de Fogo.

Dança das Chamas

- **Anel/Domínio:** Fogo 6
- **Tipo:** Martial

Preencher o chi de alguém com o poder do Fogo tem efeitos consideráveis na sua velocidade bem como em seu temperamento. Enquanto este Kiho está ativo, você pode fazer Ataques Desarmados como uma Ação Simples ao invés de uma Ação Complexa. Você deve fazer um ataque desarmado contra um oponente (e não um aliado ou objeto inanimado) toda Rodada enquanto este Kiho estiver ativo, ou seus efeitos terminam imediatamente.

Desequilibrar a Mente

- **Anel/Domínio:** Fogo 5 (Atemi)
- **Tipo:** Místico

Uma momentânea interrupção do chi de Fogo dentro de um alvo pode deixá-lo atordoado e confuso. O alvo do golpe *atemi* ativador deste Kiho fica Atordoado.

Golpe Destruidor

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Tipo:** Marcial

O fogo destrói tudo em que toca, e um monge que treine seu chi de Fogo pode atingir efeitos similares. Enquanto este Kiho está ativo, seus golpes desarmados infligem dano total a toda substância não metálica, incluindo madeira e pedra, sem provocar qualquer efeito negativo em você como resultado de socar tais objetos. Este efeito dura um número de minutos igual ao seu Anel de Fogo. O Mestre é o juiz final de quanto dano um objeto inanimado em particular pode suportar antes de ser destruído.

Golpe do Destino

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Tipo:** Marcial

A força do destino é poderosa, e pode ser refinada por aqueles que de fato entendem seu lugar no universo. Enquanto este Kiho está ativo, sempre que você for atingido por um ataque corporal de um oponente, você pode fazer imediatamente um contra-ataque na forma de um ataque desarmado simples. Se você não agiu em seu Turno nesta rodada, isto conta como seu Turno. Se você já fez o seu Turno, esta é uma Ação Livre então. Este contra-ataque ignora quaisquer Penalidades de Ferimentos sofridas como resultado do ataque a que está respondendo. Este Kiho dura até o fim da luta.

Golpe Estrela Cadente

- **Anel/Domínio:** Fogo 7 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Um dos mais estrondosos e poderosos Kihos, o Golpe Estrela Cadente é um ataque marcial devastador que incapacita oponentes permanentemente se não usado com cautela. Quando empregado, os punhos do monge que o utilizam são cobertos por chamas, e seus olhos brilham como brasas. Este Kiho só pode ser ativado pelo gasto de um Ponto de Vazio, e não pode ser ativado fazendo um Teste de Perícia Meditação/Vazio. Ele também requer dois Incrementos em um ataque desarmado para ser ativado. O ataque desarmado causa dano normal, mais uma quantidade adicional de dano com ND igual ao seu Anel de Fogo em dados mantidos e rolados. Além disso, você e o alvo devem fazer um Teste Resistido de Fogo. Se você tiver sucesso, o alvo está Cego por um número de horas igual o seu Anel de Fogo.

Punho das Chamas

- **Anel/Domínio:** Fogo 3 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Ao fundir o seu chi com de outra pessoa enquanto seu Fogo está ascendente em seu corpo pode desorientar e confundir o oponente, inibindo suas ações. Um oponente atingido pelo golpe *atemi* ativador deste Kiho sofre uma penalidade de NA em ações igual ao seu Anel de Fogo. Este efeito dura um número de rodadas igual ao seu Anel de Fogo.

Rapidez Fugaz do Fogo

- **Anel/Domínio:** Fogo 4
- **Tipo:** Kármico

O Fogo avança e recua, assim como aqueles que o carregam em suas almas. Enquanto este Kiho está ativo, aumente a distância a que você pode se mover ao usar qualquer Ação de Movimento em 1,5 m. Este efeito dura um número de Rodadas igual ao seu Anel de Fogo.

Kihos de Terra

Abraçar a Pedra

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Tipo:** Místico

Ao concentrar seu chi como o de uma montanha, monges podem se tornar como a pedra, defletindo golpes e ignorando dano. Ao ativar este Kiho, você ganha um Nível de Redução igual ao dobro do seu Anel de Terra. Isto se acumula com qualquer outra Redução que você tenha de outras fontes (como feitiços ou armadura). Este efeito dura por um número de rodadas igual ao seu Anel de Terra.

Agarrar o Dragão da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Tipo:** Interno

Abraçar a essência da pedra concede a um monge incríveis poderes e resistência. Quando este Kiho está ativo, suas penalidades de NA de todos os Níveis de Ferimentos são reduzidas em uma quantidade igual ao seu Anel de Terra. Você também pode continuar a fazer Ações Simples enquanto estiver no Nível de Ferimentos Abatido. Este efeito dura um número de rodadas igual ao seu Anel de Terra.

Caminho da Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 4
- **Tipo:** Marcial

A imobilização de um monge pode ser como a pedra, esmagando os que se encontram presos em seus braços. Oponentes envolvidos em uma Imobilização com você enquanto este Kiho estiver ativo sofrem um número de Ferimentos adicionais por Rodada igual ao seu Anel de Terra, independente de quem está vencendo a Imobilização. Este dano é infligido durante o Estágio de Reação. Este efeito dura um número de minutos igual ao seu Anel de Terra.

Descanse, Meu Irmão

- **Anel/Domínio:** Terra 5 (Atemi)
- **Tipo:** Marcial

Com facilidade um dos mais difíceis e sagrados de todos os Kihos, esta técnica é restrita a algumas ordens da Irmandade. Ela funciona revertendo o fluxo de chi em um indivíduo Maculado, causando-lhe dor excruciante e temporariamente restaurando sua clareza de pensamento. Este Kiho requer um ataque *atemi* para ser ativado. O ataque causa dano desarmado normal (apesar de ser um ataque *atemi*), mais um número adicional de dados rolados igual ao Nível de Mácula das Terras Sombrias do alvo. Se o alvo é um humano ou outra criatura anteriormente não corrompida (ao contrário de um oni ou outra criatura naturalmente Maculada), ele perde todos os benefícios da Mácula das Terras Sombrias por um número de Rodadas igual ao seu Anel de Terra. Durante este tempo, ele está livre da loucura e instabilidade mental normalmente causada pela Mácula.

Enraizar a Montanha

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Tipo:** Interno

Como dizem os Caranguejos: "a montanha não se move", e nem aqueles que compartilham de sua força. Enquanto este Kiho está ativo, tentativas de usar a Manobra Derrubar contra você necessitam de dois Incrementos extras para serem bem sucedidas. Qualquer tentativa de tentar forçar seu movimento contra sua vontade, incluindo Manobras Derrubar, requerem um Teste Resistido de Terra além de quaisquer outros custos ou Testes Resistidos. Você não pode fazer Ações de Movimento sem cancelar este efeito.

Espírito Purificador

- **Anel/Domínio:** Terra 4
- **Tipo:** Interno

A chuva e o tempo lavam a montanha, deixando-a livre de impurezas. Enquanto este Kiho está ativo, você lança um número de dados adicionais igual à metade de seu Anel de Terra (arredondando para baixo) em qualquer jogada feita para resistir a efeitos de veneno ou doença.

Punho de Terra

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Tipo:** Interno

Apesar de ser parte dos Kihos dos punhos elementais, esta técnica em particular é mais defensiva do que ofensiva. Enquanto Punho de Terra estiver ativo, você só pode adotar as Posturas Defesa e Defesa Total. Se um oponente fizer um ataque corporal contra você e errar, em seu próximo turno você pode tentar a Manobra Desarme contra este oponente (presumindo que esteja dentro do alcance) sem Incrementos e independente das restrições normais de sua Postura, encerrando o efeito deste Kiho. Este Kiho é considerado inativo se não for usado dentro de um dia a partir de sua ativação.

A Terra Não Precisa de Olhos

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Tipo:** Interno

Você pode sintonizar-se às mínimas vibrações na terra e usá-las para detectar movimentos alheios. Enquanto este Kiho está ativo você pode detectar a aproximação de qualquer criatura ou indivíduo que se mova pelo solo dentro de uma distância igual ao seu Nível de Sabedoria x 15 m. Você só sabe a localização das coisas se movendo em contato com o solo. Se este Kiho estiver ativo quando uma luta começar, você não pode ser emboscado ou surpreendido por qualquer oponente terrestre. Este efeito dura um número de minutos igual ao seu Anel de Terra.

Velocidade das Montanhas

- **Anel/Domínio:** Terra 4 (Atemi)
- **Tipo:** Kármico

A Terra é muitas coisas, mas não é rápida. Ao empregar um ataque atemi contra um oponente e ativar este Kiho, você faz com que seu chi de terra se torne ascendente. Considere o Anel de Água do oponente como dois níveis menor para determinar o quanto ele pode se mover como parte de uma Ação de Movimento. Este efeito dura por um número de rodadas igual a duas vezes o seu Anel de Terra.

Kihos e Kihos Fora da Irmandade

Kihos são em sua maior parte território da Irmandade de Shinsei, e a regra padrão para L5A RPG é que outros personagens não podem possuí-los. Mesmo Escolas que possuam o termo Monge são restritas, pois elas geralmente descrevem seitas que não são parte da Irmandade (como os Tatuados Togashi do Clã Dragão e os Henshin Asako do Clã Fênix) e seguem suas próprias ideologias, radicalmente diferentes das da Irmandade. Porém, Mestres que desejam tornar os Kihos (ou talvez apenas artes marciais místicas) mais dominantes em seus jogos podem utilizar as seguintes regras opcionais:

- Personagens monges da Irmandade podem adquirir Kihos normalmente como descrito na seção detalhando Escolas de Monges
- Personagens afiliados a outras Escolas de Monges podem adquirir Kihos a 1,5 x o custo normal
- Personagens shugenjas podem adquirir Kihos ao dobro do custo normal, e usam apenas seu Anel para determinar se atendem ao Nível de Domínio (ao invés de seu Anel mais Nível de Escola).
- Ninjas que sejam descritos de maneira mística ou sobrenatural podem comprar Kihos ao dobro do custo normal, e usam apenas seu Anel de Elemento para determinar se atendem ao Nível de Domínio (ao invés de seu Anel mais Nível de Escola).
- Personagens de fora da Irmandade nunca podem saber mais Kihos que o total de seus Níveis de Escola de Monges ou Shugenjas (ou Nível de Escola de Ninja, se você está em um jogo onde Ninjas podem usar Kihos).

Kihos de Vazio

Banir Todas as Sombras

- **Anel/Domínio:** Vazio 4 (Atemi)
- **Tipo:** Kármico

Um dos efeitos mais poderosos do chi de uma pessoa sobre outra é a clareza que ele traz, que pode permitir superar incômodos por um curto tempo. O alvo do golpe ativador deste Kiho pode, por um número de Rodadas igual ao seu Anel de Vazio, ignorar o efeito de sua Desvantagem de maior número de pontos. Este Kiho não afeta Desvantagens Sociais ou Espirituais.

Canção do Mundo

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Tipo:** Kármico

Ao ouvir a canção dos elementos ao seu redor, um monge pode perceber o universo um pouco à frente dos outros. Você deve afetar um oponente a 15 m ao ativar este Kiho, e deve passar em um Teste Resistido de Vazio contra ele. Se tiver sucesso, o Nível de Iniciativa dele é reduzido em 5 e o seu é aumentado pela mesma quantia.

Consciência das Oito Direções

- **Anel/Domínio:** Vazio 5
- **Tipo:** Místico

Alguns monges ficam em um estado de harmonia com o mundo a tal nível que estão cientes de tudo ao seu redor. Enquanto este Kiho está ativo, você se torna ciente de todo ser vivo a uma distância igual ao seu Anel de Vazio x 3 m. Você também fica ciente de qualquer objeto ou indivíduo dentro desse alcance que tenha sido deliberadamente oculto, incluindo portas secretas, compartimentos escondidos, objetos enterrados, etc.

Girar a Roda Kármica

- **Anel/Domínio:**Vazio 8 (Atemi)
- **Tipo:** Kármico

Teoricamente um dos mais poderosos Kihos conhecidos, Girar a Roda Kármica é conhecido por apenas poucos mestres reclusos da Irmandade, e descoberto por uma nova alma talvez uma vez por geração. Você deve usar este Kiho através de um ataque desarmado para empregar adequadamente as forças do destino que ele libera. Você gasta todos os Pontos de Vazio restantes quando este Kiho é ativado. O alvo de seu ataque perde uma Desvantagem Social, Espiritual ou Mental aleatoriamente determinada e ganha uma nova Desvantagem Mental, Social ou Espiritual de igual valor. O Mestre pode optar escolher as Desvantagens ao invés de selecionar aleatoriamente, se isto produzir um resultado mais interessante (ou crível).

Punho do Vazio

- **Anel/Domínio:** Void 4 (Atemi)
- **Tipo:** Martial

Diferentemente de outros ataques *atemi*, o Punho de Vazio é um golpe desarmado normal que pareceria, se observado, ser danoso ao seu alvo. Porém isto é uma ilusão, pois seu real propósito é usar o alvo como um canal com o grande Vazio. Você deve fazer um Incremento bem sucedido para atacar um oponente com Punho de Vazio. Um golpe bem sucedido não inflige dano, mas você recupera imediatamente dois Pontos de Vazio. Este Kiho só pode ser usado contra inimigos, e não tem efeito sobre aliados. Ele não tem efeito em alvos que não tenham Pontos de Vazio.

Solidão Silenciosa

- **Anel/Domínio:** Vazio 5 (Atemi)
- **Tipo:** Kármico

O uso adequado dos ataques aos nervos pode impedir não apenas o físico, mas o espiritual também. Um oponente atingido pelo ataque ativador deste Kiho deve gastar dois feitiços para conjurar apenas um. Este feitiço dura por um número de Rodadas igual ao seu Anel de Vazio.

Toque Mortal

- **Anel/Domínio:** Vazio 7 (Atemi)
- **Tipo:** Místico

O toque da morte, também chamado de *dim mak*, talvez seja o mais raro e mais repreensível uso do entendimento do fluxo do chi por um monge. Ele envolve uma série de golpes *atemi* que interrompem e corrompem o fluxo de chi pelo corpo do oponente, levando a uma dor incapacitante e possivelmente morte. Você deve golpear um oponente com sucesso com três golpes *atemi* em três Rodadas consecutivas imediatamente após ativar este Kiho, e você deve gastar um Ponto de Vazio adicional após o terceiro e último golpe (além de quaisquer outros Pontos gastos para ativar o Kiho). Seu oponente sofre uma crescente fraqueza que surge em espasmos de dor agonizante. Todos os Anéis do Alvo são reduzidos em 1 a cada hora. A penalidade máxima é igual ao seu nível de Sabedoria. Se qualquer Anel chegar a 0 por essas penalidades, o alvo cai em um estado catatônico e precisa fazer três Testes Resistidos de Vazio contra você (essas jogadas usam o Vazio total do personagem, sem penalidades). Se o alvo perder todas as três jogadas por 5 ou mais, ele morre (este Kiho não mata a vítima automaticamente se sua Terra for reduzida a 0). O uso desta técnica pode ser causa de excomunhão da Irmandade de Shinsei.

Tocar o Dragão do Vazio

- **Anel/Domínio:** Vazio 4
- **Tipo:** Internal

Certas ordens da Irmandade são adeptas em alinhar seus chis com o Elemento dominante no ambiente ao seu redor, tirando forças do mundo. Enquanto este Kiho está ativo, um de seus Anéis e seus Atributos associados são considerados um Nível maior. Qual Anel é afetado depende do ambiente. Montanhas aumentam Terra, litoral aumenta Água, planícies aumentam Ar e áreas de deserto ou vulcânicas aumentam Fogo, etc.

Ao Último Suspiro

- **Anel/Domínio:** Vazio 3
- **Tipo:** Kármico

Com uma simples exalação, um monge pode passar sua energia pelo universo ao seu redor, permitindo que outros a dividam como desejarem. Qualquer indivíduo selecionado a 6 m quando este Kiho é ativado ganha um Ponto de Vazio em seus próximos Turnos. Nenhum alvo pode se beneficiar deste Kiho mais do que duas vezes por dia.

Maho

Maho (magia de sangue) é uma forma sombria e sinistra de magia que invoca o poder corrupto dos *kansen*, espíritos elementais malignos nascidos do poder do Jigoku. Diferentemente da magia normal rokugani, que requer que se nasça com a habilidade de falar com os espíritos elementais, maho pode ser invocada por qualquer um que possa aprender os encantamentos — de fato, os próprios kansen podem sussurrar seus feitiços nos ouvidos daqueles que se dispõem a ouvir. Esta magia negra é amplamente empregada pelo Clã Aranha, os Perdidos e as criaturas das Terras Sombrias, bem como pelo famoso Culto dos Oradores de Sangue e por vários *maho-tsukais* (feiticeiros de sangue) individuais em Rokugan que esbarram em seus segredos. Por representar "poder fácil" que está fora dos limites da Ordem Celestial, a maho tende a ser especialmente sedutora aos ambiciosos e decaídos — samurais que abandonam o Bushidô pelo ganho pessoal, e camponeses amargurados cujos sonhos de uma vida melhor os conduzem à escuridão.

Equilibrando Maho

Feitiços de maho, e as regras para invocá-los, são deliberadamente projetados para serem "superpoderosos", atraindo personagens à Mácula e danação oferecendo-lhes poderosas magias que outros shugenjas não podem igualar. Normalmente, isto não é problema em jogo, já que o Mestre controla quando ou se um jogador pode aprender um feitiço de maho, garantindo que tal sabedoria sombria não desequilibre o jogo. Por fim, o preço que a maho cobra — um nível sempre crescente de Mácula, que por fim leva o personagem a se tornar um Perdido — a equilibra mais do que qualquer outra coisa.

Porém, no caso de uma campanha que use personagens dos jogadores do Clã Aranha, questões de equilíbrio de jogo podem se tornar ainda mais significativas. O Mestre pode desejar aplicar controles mais rígidos no acesso a feitiços de maho para manter um senso geral de equidade entre personagens Chuda e o resto do grupo. Neste caso, recomendamos que o Mestre restrinja personagens Chuda a aprender feitiços de maho cujo Nível de Domínio não exceda o Nível de Escola atual do personagem, considerando normalmente as Afinidades.

Aprender Maho

Maho é proibida em Rokugan, e aprendê-la ou usá-la é um crime Imperial. É claro, pela atração que ela representa, este é um crime frequentemente cometido. Há vários meios pelos quais personagens podem aprender feitiços de maho. Eles podem descobrir um manuscrito antigo, escondido em uma biblioteca ou fortaleza de cultistas. Eles podem encontrar um sensei corrompido que os tenta com os segredos da magia de sangue. Um kansen "prestativo" pode sentir seu desejo de poder ou outros cultistas de maho podem tentar recrutá-lo. Todos esses métodos de aprender maho representam eventos específicos que podem ocorrer em jogo — em outras palavras, eventos que o Mestre pode apresentar a personagens, como teste de sua vontade e pureza.

Personagens do Clã Aranha são um caso diferente. A Escola Chuda estuda maho ativamente, e personagens que pertençam a esta Escola podem aprender feitiços maho do mesmo modo que aprendem outros feitiços, adquirindo mais deles à medida que crescem em Nível de Escola.

Usar Maho

Assim como feitiços normais, feitiços de maho têm um NA igual a 5 mais (5 x Nível de Domínio do feitiço). Porém, o Teste de Conjuração básico para feitiços de maho é o Nível de Sabedoria/Elemento, ao invés de Nível de Escola de Shugenja/Elemento. Isto significa que qualquer um pode aprender encantamentos e conjurar um feitiço de maho. Da mesma forma, não há restrição de Nível de Sabedoria pelo qual feitiços de maho podem ser invocados — um maho-tsukai totalmente inexperiente pode conjurar até mesmo o sinistro "Toque de Morte" se ele puder aprender as palavras do encanto.

Derramando Sangue Alheio

Quando um maho-tsukai verte sangue para conjurar um feitiço de maho, ele tem a possibilidade de tirar este sangue de outra pessoa ao invés dele mesmo. Naturalmente, muitos maho-tsukai são bem impiedosos e não hesitarão em ferir outra pessoa para potencializar sua magia sinistra.

Ferir outra pessoa para conjurar um feitiço só pode ser feito se o alvo estiver cooperando (um cultista ou outro lacaio) ou indefeso. Exemplos de alvos indefesos incluem alguém que esteja amarrado, inconsciente ou dormindo, ou Paralisado. Atacar alguém para potencializar um feitiço maho é impossível na prática, já que conjurar o feitiço já é uma Ação Complexa.

Feitiços de maho, assim com outros feitiços, são invocados gastando um número de Ações Complexas igual ao Nível de Domínio do feitiço. Assim como outros feitiços, Incrementos podem ser feitos para reduzir este tempo de conjuração, até o mínimo de uma Ação Complexa.

Porém, a maho tem seus próprios custos que cobra daqueles que a praticam:

- O sangue de uma criatura viva e inteligente deve ser derramado para aplacar os kansens que são invocados por um feitiço de maho. O invocador deve derramar sangue (em Ferimentos) igual ao dobro do Nível de Domínio do feitiço que está invocando. Assim, um feitiço de maho de Domínio 1 requer o sangue equivalente a 2 Ferimentos. Observe que o invocador não precisa derramar o próprio sangue! Muitos maho-tsukais experientes fazem questão de se cercar de servos, cultistas ingênuos, ou outros "aliados" que possam ser feridos ou mortos para potencializar os feitiços conforme necessário.
- O sangue deve ser derramado ou o Teste de Conjuração não terá sucesso. Porém, o outro lado da moeda dessa exigência de sangue é que derramar mais sangue agradará os kansens e produzirá um efeito melhor. Maho-tsukais ganham um Incremento Livre em seu Teste de Conjuração para cada quantidade adicional de sangue igual à quantia requisitada que verterem. Assim, para um feitiço de Domínio 1, o invocador ganha um Incremento Livre para cada 2 Ferimentos adicionais de sangue que fizer.

Entretanto, pior do que o sangue que a maho extrai, é a Mácula que ela inflige. Embora muitos maho-tsukais se recusem a crer que estão lidando com os poderes do Jigoku, de fato é exatamente o que estão fazendo, e toda vez que um maho-tsukai invoca os kansens, ele se abre à Mácula. Cada vez que um maho-tsukai invoca com sucesso um feitiço de maho, ele ganha um número de pontos de Mácula igual ao Nível de Domínio do feitiço menos um, no mínimo de 1 ponto.

Feitiços de Maho, Nível de Domínio 1

Escrito a Sangue

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma mensagem (até dez palavras)
- **Duração:** 1 semana
- **Incrementos:** Duração (+1 dia por Incremento), Especial (+3 palavras por Incremento)

Maho-tsukais usam este feitiço para deixar mensagens ocultas, ou para se comunicar ou intimidar os outros. A mensagem é escrita em sangue sobre qualquer superfície sólida, e pode conter até dez palavras (Incrementos podem ser feitos para aumentar a mensagem). Quando a mensagem está completa, o sangue penetra na superfície e desaparece, reaparecendo depois quando uma condição imposta pelo invocador for cumprida. Condições para o reaparecimento da mensagem podem ser tão simples ou complexas quanto o invocador desejar, contanto que sejam

condições que os kansens possam perceber (critério do Mestre). Até a mensagem reaparecer, ela é fisicamente indetectável, embora feitiços como Sentir ou Pela Luz da Lua detectem algo magicamente oculto na superfície.

Se a duração do feitiço expirar sem o evento acionador ocorrer, o sangue oculto reaparecerá sem formar a mensagem.

Inspirar Medo

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 1 hour
- **Incrementos:** Duração (+10 minutos por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por Incremento)

Este feitiço de maho faz a pessoa ganhar uma Fobia à escolha do invocador. Pela duração do feitiço, considere que a vítima tem uma Fobia de 3 Pontos (de acordo com a Desvantagem no *Livro do Fogo*) de natureza escolhida pelo invocador. Maho-tsukais frequentemente usam este feitiço para deixar as vítimas com medo de suas próprias armas ou aliados, shugenjas com medo de seus manuscritos de feitiços e outros truques cruéis.

Invocar Campeão Morto-Vivo

- **Anel/Domínio:** Terra 1
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Um cadáver humanoide
- **Duração:** 1 hora
- **Incrementos:** Duração (+1 hora por dois Incremento), Alcance (+6 m por Incremento), Alvos (+1 cadáver por Incremento)

Este feitiço é usado por um maho-tsukai para criar rapidamente guerreiros mortos-vivos para se proteger ou matar seus inimigos. Ele deve ser invocado em um cadáver ao alcance do feitiço — não pode afetar uma criatura viva. O cadáver será animado por um kansen, se levantando e servindo ao seu invocador o melhor que puder. Mecanicamente, o cadáver animado é considerado um zumbi (vide o Livro do Vazio, pág. 331). Ele obedece quaisquer comandos simples (como "mate-os" ou "espere aqui") do maho-tsukai que o invocou. Ordens complexas ou condicionais podem não ser entendidas, e o zumbi simplesmente esperará até que receba uma ordem simples o suficiente que consiga entender. Uma vez criado, ele pode se mover livremente além do alcance inicial do feitiço.

Se o zumbi for decapitado ou destruído, ele não será reanimado a menos que o feitiço seja conjurado novamente. No fim da duração do feitiço, o kansen partirá e a criatura morta-viva cairá no chão, se tornando nada além de um cadáver.

Legado do Obscuro

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** 30 m
- **Area de Efeito:**Uma pessoa/criatura alvo
- **Duração:** 5 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada por Incremento), Alvos (+1 alvo por Incremento), Especial (1 Ponto de Vazio adicional por 2 Incrementos)

Este sutil feitiço de maho faz com que os kansen se aglomerem ao redor do alvo, rompendo sua conexão com o verdadeiro Vazio. O alvo perde imediatamente um Ponto de Vazio, e não pode recuperá-lo enquanto durar o feitiço.

Rito de Sangue

- **Anel/Domínio:** Terra 1
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma pessoa/criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+2 minutos por Incremento), Especial (cura +1k0 extra por Incremento)

Um feitiço enganador que permite que muitos maho-tsukai se passem por nobres sacerdotes, curando os feridos. Este feitiço convence os kamis a fluir no alvo, estimulando sua carne a curar e se fechar, e estimulando seu corpo a realizar proezas físicas. O alvo cura imediatamente 1k1 Ferimentos, e pela duração do feitiço um de seus Atributos físicos (escolhido pelo invocador) é tratado como um Nível maior (isto pode conceder aumento temporário dos Ferimentos se fizer o Anel de Terra aumentar, mas os Ferimentos voltarão ao normal quando o feitiço expirar, e isto pode resultar na morte do alvo se ele tiver sofrido ferimentos suficientes). Porém, há um preço cruel pela ajuda dos kansens: o alvo do feitiço ganha imediatamente 1k1 pontos de Mácula das Terras Sombrias.

Romper o Membro

- **Anel/Domínio:** Água 1
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um membro de uma pessoa alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 rodadas por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento)

Esta maldição faz os músculos de um membro alvo — um braço ou uma perna à escolha do invocador — serem assolados por dor, fraqueza e tremores pela duração do feitiço. Qualquer Teste para ações físicas feitas com este membro pela duração do feitiço sofrerá uma penalidade de +15 no NA. Além disso, se o membro alvo for uma perna, considere a vítima sob os efeitos da Desvantagem Manco pela duração do feitiço.

Sangramento

- **Anel/Domínio:** Fogo 1
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa/criatura alvo
- **Duração:** Indefinido
- **Incrementos:** Dano (+1 Ferimento por sangramento por Incremento), Alvos (+1 alvo por Incremento)

Este feitiço impõe um kansen maligno em uma pessoa ferida. O alvo deste feitiço já deve estar ferido (sofrendo de ao menos 1 Ferimento) para que este feitiço tenha efeito. O feitiço faz com que o ferimento comece a sangrar, infligindo 1 Ferimento por Rodada no começo do Turno da vítima. Este efeito continua a cada Rodada, indefinidamente, a menos que o ferimento seja estancado com um Teste de Medicina (Tratamento de Ferimentos)/Inteligência contra NA 20. Curar magicamente todos os Ferimentos do alvo também encerra o sangramento.

Sangue e Trevas

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** Centrado no Invocador
- **Área de Efeito:** 6 m
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Área (+3 m adicionais de raio por Incremento), Duração (+2 Rodadas por Incremento)

Este feitiço torna o ar ao redor do invocador em uma obscuridade visual sobrenatural, negra ou vermelho escuro como o sangue se o invocador desejar, enquanto os kansens bloqueiam a visão de todos na área de efeito. Todos que entrarem ou permanecerem na área de efeito, exceto pelo invocador, são considerados Cegos até que se movam para fora da área de efeito. O invocador pode ver normalmente — os kansens reconhecem seu mestre e não bloqueiam sua visão. A zona de obscuridade não se move uma vez que é criada.

Efeitos mágicos ou poderes das Terras Sombrias que superem cegueira podem ver através da ofuscação, mas fora isso, não há como superar o efeito até que o feitiço expire.

Sonhos Pecaminosos

- **Anel/Domínio:** Ar 1
- **Alcance:** 90 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo inteligente
- **Duração:** 1 hour
- **Incrementos:** Alcance (+15 m por Incremento), Especial (1 Incremento Livre adicional concedido por 2 Incrementos)

Este sutil e sinistro feitiço faz que o alvo experimente sonhos em que ele comete atos sinistros, pecaminosos e desonrados. Ele só pode ser invocado em uma pessoa que esteja dormindo ou em uma situação em que possa facilmente cair no sono (descansando, meditando, etc.). O invocador não precisa saber exatamente onde o alvo está localizado. Contanto que o alvo esteja no alcance do feitiço, este surtirá efeito.

Devido ao impacto desses sonhos perturbadores e marcantes, a vítima deste feitiço se torna vulnerável a manipulação pelo invocador. Pelas próximas 24 horas após a conclusão do feitiço, o invocador ganha um Incremento Livre em qualquer Teste de Tentação e Intimidação contra a vítima. O invocador pode declarar Incremento no feitiço para aumentar o número de Incrementos Livres concedidos.

Feitiços de Maho, Nível de Domínio 2

Carícia de Fu Leng

- **Anel/Domínio:** Terra 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um objeto alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+3 m por Incremento)

Este feitiço invoca kansens negros para consumir e destruir a substância mais prejudicial para eles: jade. O invocador pode afetar um item, arma ou objeto dentro do alcance do feitiço (ele deve ser capaz de vê-lo). O jade é instantaneamente corrompido, suas propriedades abençoadas são aniquiladas pela exagerada saturação de Mácula. Apenas uma gosma preta é deixada para trás.

Este feitiço não pode afetar *nemuranai* (relíquias mágicas) despertas que contenham jade.

Dor

- **Anel/Domínio:** Terra 2
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 1 rodada
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos)

Este feitiço assola o alvo com intensa dor física, espalhada pelos membros e dorso. O alvo cai Prostrado, indefeso com dor, e não pode agir até seu próximo Turno. Além disso, o alvo deve fazer uma Teste de Atributo Vontade contra NA 20 para evitar gritar de dor em voz alta, o que poderia causar perda de Honra e/ou Glória.

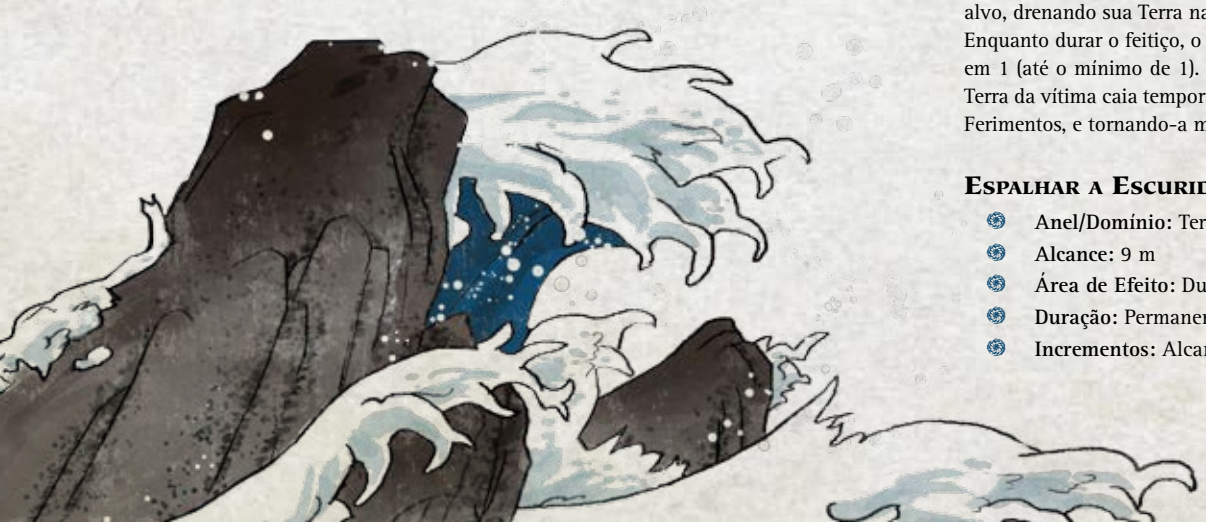
Drenar a Alma

- **Anel/Domínio:** Terra 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa/criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+2 minutos por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por Incremento), Especial (+1 nível de Vigor por 2 Incrementos)

Este feitiço faz com que os malignos kansens da Terra aflijam o alvo, drenando sua Terra natural e deixando-o fraco e doentio. Enquanto durar o feitiço, o nível de Vigor da vítima é reduzido em 1 (até o mínimo de 1). Isto pode fazer com que o Anel de Terra da vítima caia temporariamente, reduzindo seus Níveis de Ferimentos, e tornando-a mais vulnerável a ferimentos.

Espalhar a Escuridão

- **Anel/Domínio:** Terra 2
- **Alcance:** 9 m
- **Área de Efeito:** Duas pessoas alvo
- **Duração:** Permanente
- **Incrementos:** Alcance (+3 m por Incremento)



Esta sinistra maldição é empregada por maho-tsukais para controlar sua própria Mácula e espalhar o dom do Jigoku para outros. O feitiço afeta duas pessoas, e ao menos uma delas deve ter a Mácula das Terras Sombrias. O feitiço faz com que parte desta Mácula deixe essa criatura e se transfira para a outra, os kansens carregam o dom do Jigoku de bom grado de uma criatura para a outra. O número máximo de pontos de Mácula que podem ser movidos desta forma é igual à Terra + Nível de Sabedoria do invocador — porém, ele nunca pode remover o último ponto de Mácula do alvo (assim que a Mácula contagiou alguém, ela fica extremamente relutante a deixá-lo).

Se a pessoa que recebe a Mácula é um alvo involuntário, o invocador deve passar em um Teste Resistido de Vontade contra o alvo, ou o feitiço falha.

Maldição de Fraqueza

- **Anel/Domínio:** Água 2
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa/criatura alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+2 rodadas por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos)

Uma forma mais poderosa de Romper o Membro, este feitiço infli-ge uma avassaladora corrente de kansens da Água furiosos contra o alvo. Os kansens fluem pelo seu corpo, infligindo dor de cabeça, fraqueza, fadiga e tremores musculares. Pela duração do feitiço, ele recebe +10 NA de penalidade em toda atividade física e mental que exija Teste de Perícia ou de Atributo (isto inclui Testes de Conjuração). Ele também sofre uma penalidade -10 em seu NA de Armadura, pois a debilitação dificulta evitar golpes.

Maldição do Olho Insone

- **Anel/Domínio:** Ar 2
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 2 dias
- **Incrementos:** Duração (+1 dia por 2 Incrementos, máximo de 7 dias de duração), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos)

Este feitiço amaldiçoa o alvo com as atenções de kansens do Ar malignos que o impedem de dormir. Pela duração do feitiço a vítima não pode dormir e portanto não pode recuperar pontos de Vazio ou feitiços pelo descanso. Além disso, para cada dia que a vítima passe sem dormir, ela deve fazer um Teste Simples de Vigor com NA igual a 5 + (5 x o número de noites sem sono) ou sofrer os efeitos de estar Fatigado.

Mestre das Marionetes

- **Anel/Domínio:** Fogo 2
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura morta-viva alvo
- **Duração:** 4 horas
- **Incrementos:** Duração (+2 horas por Incremento), Alcance (+6 m por Incremento), Alvo (+1 criatura morta-viva por Incremento)

Este feitiço permite que um maho-tsukai exerça sua vontade contra qualquer criatura morta-viva na área, assumindo controle deles e forçando-os a obedecer sua vontade. Se o feitiço afetar uma criatura irracional não controlada, como um zumbi, o invocador assume o controle dele automaticamente. Se o feitiço afetar um morto-vivo com vontade própria como um pennaggalon, o invocador deve passar em um Teste Resistido de Vontade contra a criatura. Da mesma forma, se o feitiço afetar uma criatura morta-viva controlada por outra pessoa (outro maho-tsukai, Lorde Oni, etc.), o invocador deve passar em um Teste Resistido de Vontade contra o controlador.

Uma vez controlado, o morto-vivo obedecerá aos comandos do invocador enquanto durar o feitiço, sujeito aos limites da inteligência da criatura. Zumbis normalmente serão capazes de compreender apenas as ordens mais básicas ("mate-o", etc.). Ao fim da duração do feitiço, o morto-vivo retornará ao controle de seu antigo mestre (se ele tinha um) ou recuperará sua vontade própria.

Feitiços de Maho, Nível de Domínio 3

Armadura de Obsidiana

- **Anel/Domínio:** Fogo 3
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma pessoa/criatura alvo (pode ser o invocador)
- **Duração:** 10 minutos ou até ser usado
- **Incrementos:** Duração (+5 minutos por Incremento), Especial (absorve um feitiço adicional por 2 Incrementos)

Este feitiço cobre o alvo com um escudo invisível de kansens. Se o alvo for atingido ou afetado por um feitiço com a palavra-chave Jade, os kansens intercedem e anulam o efeito do feitiço. O que é bem espetacular, pois o alvo é brevemente cercado por uma nuvem de chamas negras sem som que visivelmente absorvem e consomem o feitiço. A armadura mágica normalmente só funciona uma vez, embora um talentoso maho-tsukai possa torná-la forte o suficiente para suportar vários feitiços.

Essência da Não Morte

- **Anel/Domínio:**Terra 3
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Um cadáver humanoide
- **Duração:** Indefinido
- **Incrementos:** Alcance (+6 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por 3 Incrementos)

Uma forma mais poderosa de invocar mortos-vivos, este feitiço transforma um cadáver em um guerreiro morto-vivo. Diferentemente dos zumbis menores e temporários criados por "Invocar Campeão Morto-Vivo", este feitiço prende um kansen no corpo morto, criando um poderoso Ressurgido Maculado que serve ao invocador dentro de sua capacidade. A criatura resultante é descrita como "Morto-Vivo Ressurgido" no Livro do Vazio, pág. 328. O Ressurgido durará indefinidamente (até ser destruído), e a Mácula que impele seu corpo o impede de apodrecer ainda mais. Ele não pode falar, mas pode entender e obedecer qualquer comando verbal. Ele servirá ao maho-tsukai que o invocou até ser fisicamente destruído.

Invocar Oni

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Alcance:** 15 m

Os Perigos dos Onis

Lidar com Onis Invocados

Mestres e Jogadores que leiam o feitiço "Invocar Oni" perceberão que invocar um oni para destruir seu oponente é uma aventura extremamente perigosa. Por que trazer um oni que pode roubar o seu nome, transformá-lo em um escravo e se tornar um imenso e poderoso tormento para o mundo? A resposta mais típica é arrogância e sede de poder. Um oni é um servo extremamente poderoso, e um talentoso maho-tsukai pode controlá-lo por um tempo considerável. Muitos maho-tsukais também são superconfiantes sobre sua habilidade de controlar um oni, ou ignorantes das plenas consequências de invocar tal criatura.

Se um oni for morto fisicamente, ele é banido de volta ao Jigoku, libertando a pessoa que porta sua Marca. Maho-tsukais verdadeiramente poderosos que sejam fortes o bastante para derrotarem um oni por sua própria vontade deliberadamente invocam onis para criarem Marcas Onis nas pessoas, usando-as como meio de controle e chantagem. Inversamente, um maho-tsukai desesperado pode invocar um oni para ordenar ataques suicidas, contando com a destruição do oni para libertá-lo de sua Marca.

Ritual de Invocação de Onis

"Invocar Oni" pode ser usado como um ritual, com vários maho-tsukais trabalhando juntos para invocar e controlar um oni muito poderoso. Para isto funcionar todo maho-tsukai participante do ritual terá que conjurar o feitiço com sucesso – incluindo derramar sangue e ganhar Mácula. Todos os maho-tsukais que conjurarem o feitiço podem fazer um Teste de Vontade Combinado para controlar o oni assim que ele aparecer (ele ainda deve ser nomeado, é claro).

- **Área de Efeito:** Um oni invocado
- **Duração:** Indefinido
- **Incrementos:** Especial (+1k0 por Incremento ao Teste de Vontade para controlar o oni), Especial (onis mais poderosos, critério do Mestre)

Entre os mais perigosos feitiços do repertório maho-tsukai, este feitiço invoca um oni do Jigoku. O oni aparece em qualquer lugar que o invocador deseje dentro do alcance do feitiço, e deve imediatamente receber um nome – ou o do próprio invocador, ou de outra pessoa próxima ligada ao invocador (um amigo íntimo, parente imediato ou alguém que deva a vida ao invocador) – ou ele simplesmente partirá de volta ao Jigoku. Contudo, um nome, prende o oni no Ningen-dô e permite que ele permaneça no reino mortal.

Assim que o invocador deu um nome ao oni ele deve enfrentá-lo em um Teste Resistido de Vontade. Se o invocador deu seu nome a um oni, ele ganha +3k2 neste Teste. O invocador também pode declarar Incrementos ao usar Invocar Oni para ganhar dados rolados nese Teste. O Mestre deve determinar a Vontade do oni – quanto mais poderoso o oni, maior é sua Vontade. Se o invocador ganhar o Teste, o oni obedecerá aos seus comandos (ao menos por agora). Porém se o oni ganhar o Teste, ele está descontrolado e normalmente corre descontrolado até que seja destruído.

Nomear um oni é algo perigoso, pois o oni tentará roubar o nome e assim ganhar autonomia total e capacidade de permanecer no reino mortal. Tais criaturas se tornam Lordes Onis, monstruosamente poderosos, capazes de gerar cópias menores, mas menos potentes de si próprios. Assim, onis invocados tipicamente não atacarão as pessoas que lhes deram nomes, procurando deixá-las vivas para que possam roubar seus nomes completamente.

Qualquer pessoa que divida o seu nome com um oni adquirirá uma Marca Oni, uma pequena descoloração da pele. Todo dia o portador de uma Marca Oni deve fazer um Teste de Terra para resistir ao ganho de Mácula das Terras Sombrias à medida que a conexão com o oni o corrompe (vide as regras de Mácula para maiores detalhes). A cada semana eles devem fazer outro Teste Resistido de Vontade, similar à primeira, contra o oni para evitar entregar seu nome a ele. O oni ganha +1k1 neste Teste para cada Nível de Mácula das Terras Sombrias que a Marca infligiu ao seu portador. Se o dono do nome for a mesma pessoa que invocou o oni, ele continua ganhando o bônus de +3k2 no Teste, mais quaisquer bônus de Incrementos do feitiço original.

Se o oni vencer este Teste, ele rouba o nome da vítima e se torna um Lorde Oni, libertando-se do controle de seu invocador (mesmo que a pessoa seja diferente daquela com a Marca Oni). A agora anônima vítima da Marca Oni se torna um escravo do oni e deve obedecer seus comandos.

Se o oni for destruído ou de alguma outra forma banido ao Jigoku, ele perde sua conexão com a pessoa com o seu nome e a Marca Oni desaparece.

Morte Além da Vida

- **Anel/Domínio:** Terra 3
- **Alcance:** Toque
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 24 horas
- **Incrementos:** Duração (+24 horas por Incremento)

Este feitiço está entre os mais secretos feitiços empregados pelos líderes do Culto Oradores de Sangue e é bem raro entre maho-tsukais de fora desse grupo de elite. Ele permite que o invocador literalmente iluda a morte, para si ou outra pessoa. O feitiço deve ser invocado em seu alvo enquanto ele ainda está vivo, seu efeito protetor dura 24 horas, embora invocadores talentosos possam aumentar isto. Se o alvo morrer na duração do feitiço, poderosos kansens carregarão sua alma, impedindo que ela passe pelo Meidô para julgamento. Exatamente oito horas após a morte, eles trarão a alma e a recolocarão no corpo, e o alvo se erguerá dos mortos no Nível de Ferimentos Abatido. Retornar dos mortos deste modo inflige um Nível completo de Mácula no alvo, devido à sua alma ter ficado ao cuidado dos kansens por oito horas.

Esta blasfema ressurreição funcionará contanto que o cadáver do alvo esteja intacto — mesmo que membros tenham sido perdidos ou a cabeça arrancada, o corpo se rejuntará quando os kansens retornarem. O único meio de impedir a ressurreição é espalhar as partes do corpo ou queimar o cadáver até as cinzas.

Coração do Ódio

- **Anel/Domínio:** Ar 3
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** 3 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 rodada por 2 Incrementos), Alcance (+3 m por Incremento)

O alvo deste feitiço é imbuído por kansens do Ar que o fazem sofrer de uma súbita, violenta e assassina raiva contra qualquer pessoa com quem ele esteja falando ou olhando quando o feitiço ocorrer (maho-tsukais astutos conjurarão este feitiço ocultos, para evitar o risco de que a ira possa ser direcionada contra eles). Pela duração do feitiço, a vítima será consumida por uma raiva assassina e incontrolável, e ficará incapaz de pensar em qualquer outra coisa além de matar essa pessoa. Ela imediatamente atacará o objeto de seu ódio com sua habilidade máxima.

No começo de cada Turno, a vítima pode rolar sua Honra contra NA 30 para controlar a raiva por aquela Rodada. A vítima só será capaz de realizar Ações Livres e Simples durante aquela Rodada, já que grande parte de sua energia é dedicada a controlar a raiva.

Maho, Nível de Domínio 4

Correntes do Jigoku

- **Anel/Domínio:** Terra 4
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa ou criatura alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+5 minutos por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Especial (+1k0 por Incremento ao Teste do invocador para conter o prisioneiro)

Uma sombria contraparte dos feitiços de aprisionamento praticados por shugenjas da Terra, este feitiço invoca os kansens para atar e prender criaturas vivas (ele não pode afetar mortos-vivos). Quando o feitiço é invocado, algemas de ferro negro e ferruginoso brotam do chão e se agarram ao alvo, prendendo-o e mantendo-o no lugar. O alvo é considerado imóvel e indefeso, incapaz de fazer quaisquer ações físicas além de tentar se libertar (embora ainda possa falar). A vítima só se libertará fazendo um Teste Resistido de sua Força contra a Terra do maho-tsukai que invocou o feitiço (o invocador pode fazer Incrementos para ganhar dados lançados adicionais neste Teste). Quando o feitiço expira, as algemas se desfazem em uma repugnante gosma preta.

Não Respirarás

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** Instantâneo (vide descrição)
- **Incrementos:** Dano (+1k0 por Incremento), Alcance (+6 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos)

Um dos mais aterrorizantes feitiços de maho, Não Respirarás transforma instantaneamente o ar dentro dos pulmões do alvo em kansens Maculados que abandonam violentamente o corpo, arrasando pulmões e vias respiratórias, fazendo a vítima sangrar pelo nariz, boca e ouvidos. O feitiço tem ND igual ao Anel de Ar da vítima em dados mantidos, mas, além disso, os efeitos do feitiço deixam os pulmões e garganta tão arrasados que respirar se torna intensamente doloroso. A vítima sofre uma penalidade contínua de +10 NA em todas as ações. Este efeito não pode ser encerrado naturalmente, mesmo que o dano seja curado — porém, qualquer tipo de cura por feitiço, Kiho ou outro efeito sobrenatural restaurará os pulmões da vítima e encerrará a penalidade de NA.

Roubar a Alma

- **Anel/Domínio:** Terra 4
- **Alcance:** 1,5 km
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 1 dia
- **Incrementos:** Especial (+1 Nível de Atributo drenado por 2 Incremento)

Diferentemente de muitos feitiços de maho, este pode ser invocado como um ritual, permitindo que múltiplos invocadores participem. O Culto Oradores de Sangue é especialmente famoso por usar este feitiço para enfraquecer e incapacitar seus inimigos. Para conjurar este feitiço, o maho-tsukai deve possuir algum tipo de fetiche ou parte do alvo desejado — uma mecha de cabelo, gota de sangue, item pessoal, etc.

O feitiço impõe um kansen hostil e predador contra o alvo, que violentamente drena suas habilidades mentais ou físicas. A vítima perde 1 Nível de um Atributo à escolha do invocador. Níveis adicionais podem ser drenados através de Incrementos, mas o Atributo não pode ser reduzido a menos de 1. Para cada maho-tsukai adicional participante do feitiço, um Atributo adicional pode ser drenado da mesma maneira.

Se este feitiço reduzir o Anel de Terra do alvo, ele também diminuirá seus Ferimentos por Nível, possivelmente resultando em morte se ele já tiver sofrido dano.

Verdade é um Tormento

- **Anel/Domínio:** Ar 4
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 10 minutos
- **Incrementos:** Duração (+1 minuto por Incremento), Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 por Incremento)

Um dos mais sutis e psicologicamente destrutivos feitiços do arsenal maho-tsukai, este feitiço faz um kansen distorcer os pensamentos do alvo, impossibilitando-o de mentir. Independente do que pretende dizer, o alvo deste feitiço dirá a verdade, não importa quão danosa esta verdade possa ser para ele, sua família e senhor ou seu clã. De fato, ele dirá a verdade sobre quaisquer segredos perigosos e prejudiciais que possua. Para ocultar a verdade sob efeito deste feitiço, o alvo deve fazer um Teste de Vontade contra NA 30.

Maho, Nível de Domínio 5

Força das Trevas

- **Anel/Domínio:** Fogo 5
- **Alcance:** Pessoal/Toque
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 10 rodadas
- **Incrementos:** Duração (+1 Rodada por Incremento), Especial (+1 Nível em um Atributo Físico por 2 Incrementos)

Este feitiço imbui o corpo do alvo com o poder da Mácula, aumentando sobrenaturalmente sua capacidade física por um curto tempo, permitindo-lhe realizar feitos sobre-humanos de força, velocidade e vigor. O receptor do feitiço ganha +1 Nível em seu Anel de Terra e outros três Atributos Físicos pela duração do feitiço (o invocador pode fazer Incrementos para escolher mais Atributos, mas o Anel de Terra não pode ser aumentado ainda mais). Ele também ganha a capacidade de ver através de qualquer obstáculo visual — nevoeiro, fumaça ou escuridão total. A evidência física desta melhoria mágica é óbvia e grotesca — a carne do alvo incha e se endurece sobrenaturalmente e seus olhos ficam vermelho-sangue.

Este feitiço aumenta os Ferimentos por Nível do alvo de acordo com seu Anel de Terra aumentado. Quando o feitiço expirar e o Anel de Terra voltar ao normal, os Ferimentos do alvo também retornam aos níveis normais. Isto pode resultar em morte se ele sofreu dano sério sob efeitos do feitiço.

Possessão

- **Anel/Domínio:** Ar 5
- **Alcance:** 30 m
- **Área de Efeito:** Uma pessoa alvo
- **Duração:** 1 dia
- **Incrementos:** Duração (+1 dia por 2 Incrementos), Alcance (+7,5 m por Incremento), Especial (+1k0 no Teste Resistido de Vontade por Incremento)

Este temível feitiço permite ao maho-tsukai possessão direta de outra pessoa, forçando sua alma no corpo da vítima e controlando-a como uma marionete. O invocador deve saber o nome de sua vítima escolhida e deve também ter uma gota de sangue ou pedaço do cabelo do alvo. Assim que o feitiço é invocado, o maho-tsukai deve fazer um Teste Resistido de Vontade contra o alvo (o invocador pode fazer Incrementos para ganhar dados rolados). Se o alvo ganhar a disputa, a possessão falha, e o invocador sofre 2k1 Ferimentos devido a kansens furiosos punindo quem os invocou. Se o invocador ganhar o Teste, ele realiza a possessão completa do corpo da vítima e pode usá-lo como achar melhor. Porém, ele não ganha as memórias, conhecimentos ou instintos da vítima. Em termos mecânicos, o corpo possuído tem seus próprios Atributos e Vantagens físicos, mas tem os Atributos e Vantagens mentais e espirituais, Técnicas de Escolas e Perícias do maho-tsukai controlador.

A vítima do feitiço experimenta o que ocorre com ele de maneira estranha e onírica. Quando a duração do feitiço se encerra, a alma do invocador retorna ao seu próprio corpo, e a vítima recupera controle de si — e deve enfrentar as consequências do que fez enquanto estava possuída.

Enquanto durar a possessão, o corpo do invocador entra em coma. Ele pode encerrar a possessão antes e retornar ao seu próprio corpo à vontade. Se o corpo possuído for morto, ele retornará imediatamente ao seu próprio corpo. Se seu próprio corpo for morto enquanto ele possuía outro, ele não terá para onde retornar quando o feitiço expirar e morrerá assim que a duração do feitiço terminar.

Toque de Morte

- **Anel/Domínio:** Terra 5
- **Alcance:** 15 m
- **Área de Efeito:** Uma criatura alvo
- **Duração:** Instantâneo
- **Incrementos:** Alcance (+3 m por Incremento), Alvos (+1 alvo por 2 Incrementos)

O mais temido de todos os feitiços de maho, o Toque de Morte envelhece, escurece e corrompe o alvo. Pele e carne murcham e escurecem, cabelo se torna cinza e cai e dores penetrantes assolam o corpo. A vítima envelhece fisicamente por 10 anos, e sofre 7k7 Ferimentos. Os ferimentos podem ser curados normalmente, mas o envelhecimento não pode ser revertido. Um personagem infeliz o bastante para ser atingido por este feitiço múltiplas vezes (e sobreviver) ficará ancião e decrépito.

A Mácula das Terras Sombrias

A Mácula das Terras Sombrias é a influência corruptora do Jigoku no mundo mortal. Ela entra no mundo por vários portais espirituais — mais especialmente e terrivelmente, o Poço Infecto no centro das Terras Sombrias — e se espalha implacavelmente pelo Ningen-dô, infectando os vivos, reanimando os mortos, pervertendo e distorcendo plantas e animais, até mesmo o próprio solo e água. Rokugan encontrou o poder terrível da Mácula pela primeira vez durante a Primeira Guerra, quando as legiões de onis, goblins e outros horrores de Fu Leng a espalharam pelo Império. Nos incontáveis séculos seguintes, os rokuganis — especialmente o Caranguejo, que enfrenta seu poder todo dia — conheceu a Mácula muito mais do que desejariam ter conhecido.

Gerações pioneiras de shugenjas e estudiosos rokuganis especularam que a Mácula era um "sexto elemento" no mundo — o elemento da Corrupção — e que queria consumir os outros cinco. Nos anos mais recentes eles chegaram a um entendimento mais sofisticado, reconhecendo a Mácula como uma contaminação do Jigoku, o Reino do Mal.

A Mácula se comporta de forma muito semelhante a uma infecção ou doença, se espalhando por contato e infestação, mas possui vontade e propósito que nenhuma doença pode igualar. Como uma manifestação direta do Jigoku, seu objetivo é corromper tudo em que toca, e subverte a mente e alma tão prontamente quanto o corpo. E diferentemente de uma doença normal, a Mácula é quase impossível de ser curada — uma vez que seu toque corrompa algo, ele permanece para sempre, crescendo vorazmente e devorando

a pureza de suas vítimas. Criaturas vivas infectadas pela Mácula sucumbem a estranhas mutações, exibem força sobrenatural e poderes sinistros, e se tornam violentas e malignas enquanto a Mácula subverte seus pensamentos e sonhos. Cadáveres imbuídos da Mácula se reanimam como abominações mortas-vivas, procurando destruir tudo à sua volta.

Nem mesmo o mundo natural está seguro da Mácula. À medida que ela se espalha, a contaminação do Jigoku substitui os kamis naturais, os espíritos inatos do mundo material, por sinistros e maléficos kansens, espíritos malignos e Maculados. Plantas se tornam secas, retorcidas e malignas, e o ar se enche de odores impuros e vapores venenosos, o próprio solo deixa de tolerar vida normal e gera apenas coisas estranhas e não naturais. Em áreas intensamente Maculadas, como as Terras Sombrias, é difícil para shugenjas conjurarem seus feitiços normais, pois os kamis que respondem as suas preces estão esparsos e relapsos.

A Mácula pode se espalhar de várias maneiras. A mais simples é por contato passivo. Qualquer coisa em contato próximo a uma forte fonte de Mácula correrá o perigo de adquiri-la. O Poço Infecto, um portal direto para o Jigoku, é a mais poderosa fonte de Mácula no mundo, e a contínua difusão de seu poder criou as temidas Terras Sombrias, o reino maligno que fica a sudoeste de Rokugan. As Terras Sombrias são vastas, mas seu poder é difuso, e sua infecção pode ser resistida de forma relativamente fácil. Desde a construção da Muralha dos Kaiu no oitavo século, a fronteira das Terras Sombrias não se expandiu. A Mácula é transmitida mais fácil e prontamente por criaturas Maculadas, e erupções dos monstros das Terras Sombrias no Império também podem deixar Mácula para trás. O uso de feitiços proibidos de maho também causa e transmite Mácula, e espíritos kansens que rumam pelo Império, tentando encontrar almas que ouçam o sedutor chamado da Mácula.

O contato com objetos ou pessoas Maculadas pode ser o bastante para espalhar contaminação, embora a Terra dos seres nativos possa resistir a esta infecção com relativo sucesso. Contato íntimo é mais perigoso — ações como consumir comida e água Maculados, ser mordido por uma criatura das Terras Sombrias ou ferido por uma arma Maculada, ser salpicado por sangue Maculado ou mucosa de tal criatura ou ser beijado por uma bruxa do pântano.

Mecanicamente, a infecção da Mácula é representada por Níveis e Pontos, da mesma forma que Glória e Honra, com cada Nível dividido em 10 Pontos. Quando um personagem acumula 10 pontos de Mácula, ele ganha um Nível e seus pontos retornam a zero. Porém, enquanto Honra, Glória e até mesmo Status podem subir e descer de acordo com os eventos, a Mácula geralmente só segue uma direção: para cima.

Chá de Pétalas de Jade

Apesar de seu nome evocativo, Chá de Pétalas de Jade na verdade não contém jade. Ao invés disso, é uma solução herbal criada de um tipo raro de broto, cultivado pela Irmandade de Shinsei em alguns monastérios. Beber Chá de Pétalas de Jade faz muitos dos sintomas físicos e mentais da Mácula (como pele descolorada, mau odor, pesadelos, etc.) recuarem, e também desativa temporariamente quaisquer Poderes das Terras Sombrias que o personagem possa ter adquirido. Porém ele não reverte mutações sérias.

Enquanto o personagem beber fielmente este chá todo dia essas proteções continuarão agindo. Além disso, o personagem será mais resistente ao crescimento posterior de sua Mácula.

Devido aos efeitos bem conhecidos do Chá de Pétalas de Jade, os que desejam manter a Mácula em sigilo fazem grandes esforços para produzi-lo. Os Caçadores de Bruxas Kuni trabalham em conjunto com a Irmandade de Shinsei para rastrear quem está recebendo o chá e caçam implacavelmente os que o contrabandeiam. De fato, posse não autorizada de Chá de Pétalas de Jade é considerada prova de Mácula.

Viver Com a Mácula

Estranhamente, em Rokugan não é ilegal ser Maculado. Porém, é ilegal ocultá-la. Isto é conhecido como "abrigar a Mácula" é e considerado um crime muito sério, já que todos com a Mácula têm o potencial de espalhá-la, arriscando o resto do Império. Um indivíduo que seja considerado Maculado, ou que o admita, é colocado sob severas restrições sociais, e muitas dessas pessoas cometem seppuku imediatamente para purgar a vergonha de seu estado de sua linhagem familiar. Os que não cometem seppuku devem suportar uma vida de restrição e autodisciplina. Eles são proibidos de se casar ou gerar filhos (ou espalharão a Mácula) e são geralmente impedidos de visitar cortes, ir a festivais ou participar de qualquer outro modo da vida pública. Os Caçadores de Bruxas Kuni do Clã Caranguejo são notificados de sua condição e os visitam regularmente para checar seus estados e garantirem que sua Mácula não cresça. Em troca de todas essas restrições, eles têm permissão de beberem Chá de Pétalas de Jade — uma infusão herbal que aumenta a capacidade do corpo de resistir ao crescimento da Mácula.

Se uma pessoa é considerada seriamente Maculada — Nível 4, ou até mesmo um Perdido — ela não tem permissão de viver. Os membros da casta samurai por vezes receberão a chance de seppuku, especialmente se parecerem estar em controle de sua própria mente, mas se recusarem, eles serão executados imediatamente, sem exceção.

Ocultar a Mácula é difícil. Quanto mais Mácula alguém tem, mais mutações físicas e comportamentos estranhos serão demonstrados. Os Caçadores de Bruxas Kuni são treinados para observar esses sintomas e comportamentos e alguns outros Clãs também têm organizações que caçam evidências de maho e Mácula, principalmente os Inquisidores da Fênix e os *Kuroibans* (Vigília Negra) do Escorpião. Esconder a Mácula desses observadores e evitar o tipo de brechas públicas de etiqueta que pode expor a Mácula pode ser muito desafiador. É claro, a Mácula em si por vezes oferece sutil assistência àqueles que tentam ocultar seu segredo, concedendo poderes que facilitam a ocultação do contágio.

Ganhar a Mácula — Infecção Ativa

A Mácula é infecciosa e maligna, sempre procurando uma chance de se espalhar. Sempre que um personagem for exposto à Mácula, mesmo que brevemente, ele deve fazer um Teste de Terra para resistir a ela. O NA deste Teste depende da seriedade da exposição. Exposição passiva a um ambiente Maculado (como viagem pelas Terras Sombrias sem jade) é muito menos perigoso que contato direto com uma criatura Maculada, por exemplo. Em situações onde múltiplas condições se aplicam ao mesmo tempo (como ser mordido por uma criatura Maculada dentro das Terras Sombrias) role uma vez usando o NA mais alto aplicável.

Cada vez que um personagem falhar em um desses testes, ele ganha imediatamente 1 ponto de Mácula.

Tabela 4.1: Testes de Exposição à Mácula

Fonte de Exposição	NA
Viajar pelas Terras Sombrias sem jade (por dia)	10
Ferido nas Terras Sombrias	10
Exposto a sangue/mucosa Maculada	10
Proximidade/contato físico com criatura intensamente Maculada	10
Usar um Poder Pequeno das Terras Sombrias (quando aplicável)	15
Ferido (mordido, ferroado, arranhado) por uma criatura das Terras Sombrias	15
Atingido por uma arma Maculada	15
Portar uma Marca Oni (por semana)	15
Submerso em líquido Maculado (água ou outro)	15
Usar um Poder Maior das Terras Sombrias (quando aplicável)	20
Comer/beber comida ou água Maculada	20
Engolido vivo por um Oni	30

Ganhar a Mácula — Crescimento da Infecção

Assim que um personagem tiver a Mácula, ela tentará crescer, devorando seu corpo, mente e alma lentamente. Uma infecção menor pode ser resistida de modo relativamente fácil, mas a Mácula é persistente e nunca se cansa, e aproveitará qualquer momento de fraqueza. Um personagem que esteja Maculado deve fazer jogadas de Terra periódicas para ver se sua Mácula cresceu. A frequência dessas jogadas e o NA exigido variam de acordo com a força da Mácula, como demonstrado na Tabela 4.2. Cada vez que o Teste falha, o personagem ganha um ponto adicional de Mácula.

Tabela 4.2: Crescimento da Mácula

Nível da Mácula	Intervalo do Teste	NA do Teste
Sementes das Trevas	Uma vez por mês	5
Nível 1	Uma vez por mês	10
Nível 2	Uma vez a cada duas semanas	15
Nível 3	Uma vez por semana	20
Nível 4	Uma vez por dia	25

Um personagem que beba o Chá de Pétalas de Jade diariamente ganha um bônus +2k2 nessas jogadas de Terra. Viver uma vida de estrita disciplina, meditação e pureza física e moral também pode facilitar a resistência ao crescimento da Mácula, concedendo bônus entre +1k0 e +3k0 nas jogadas de Terra, a critério do Mestre. Muitos indivíduos que descobrem possuir a Mácula se retiram a monastérios especiais, administrados pela Irmandade de Shinsei e regularmente visitados por Caçadores de Bruxas Kuni, onde podem viver de modo simples e puro, beber seu Chá de Pétalas de Jade e esperar morrer sem se tornarem Perdidos.

Proteção da Mácula

A principal proteção contra a Mácula é a substância sagrada conhecida como jade. Formada das lágrimas de Lady Sol no amanhecer da criação, o jade possui poderes intrínsecos de pureza que resistem à influência do Jigoku. Um personagem que carregue um pedaço de jade consigo ganha um bônus de +10 em todo Teste para resistir ao contágio pela Mácula. Da mesma forma, tocar o jade em um ferimento potencialmente Maculado dentro de um minuto a partir de quando o ferimento foi feito concederá um bônus de +10 no Teste feito para resistir à Mácula.

Jade não protege contra o crescimento da Mácula que um personagem já tenha. Além disso, com o tempo, o jade absorve cada vez mais Mácula e sua qualidade protetora diminui. Ele se torna mole e quebradiço, descolore e finalmente se torna corrompido e repulsivo, até se dissolver em uma gosma preta.

Bushis do Caranguejo que entram nas Terras Sombrias normalmente carregam pequenos pedaços de jade para protegerem a si e seus suprimentos da Mácula inerente ao reino. Esses pedaços são coloquialmente chamados de "dedos de jade" e são considerados equipamentos padrão para qualquer um que se aventure nas Terras Sombrias. Um dedo de jade normalmente durará por uma semana, e o Caranguejo raramente permanece no reino de Fu Leng por mais do que isso. Vários dedos de jade podem estender este tempo, mas já que todos estão absorvendo a Mácula ao mesmo tempo, eles não aumentam a duração por uma semana cada um. Por fim, há um limite máximo de quanto o jade pode proteger alguém das Terras Sombrias, como visto na Tabela 4.3.

Tabela 4.3: Dedos de Jade nas Terras Sombrias

Número de Dedos	Tempo de Proteção
1	7 dias
2	13 dias
3	16 dias
4	19 dias
5	21 dias
6 ou mais	22 dias

Efeitos da Mácula

A Mácula é a manifestação do poder do Jigoku, e como tal, ela sempre busca espalhar a natureza do Reino do Mal – espalhar violência, ódio, terror, dor e destruição. Ela distorce e muda tudo em que toca, perverte cada ímpeto e desejo no pior resultado possível, destrói a vida e potencializa a morte. Criaturas vivas que sejam intensamente Maculadas começam a exibir mutações desagradáveis – a pele empalidece, os cabelos caem ou se tornam grossos e sebosos – e à medida que a Mácula cresce, essas mutações se tornam ainda mais grotescas. Ainda piores são os sintomas mentais e espirituais. Os que são Maculados começam a sentir desejos violentos e doentios, ouvir vozes em suas mentes que os compelem ao mal e à destruição. Por fim, se não for impedida a Mácula consumirá completamente suas vítimas, tornando-as monstros terríveis.

Os que estudaram a Mácula, principalmente a família Kuni do Clã Caranguejo, aprenderam a reconhecer seus sintomas e efeitos. Eles descrevem seis níveis de infecção da Mácula, variando de infecção menor e passiva – quase indetectável – à dissolução final que eles chamam de se tornar um "Perdido".

Personagens Maculados

As regras de Mácula aqui apresentadas são a visão "padrão" de Rokugan, em que a Mácula é uma força mortífera e consumidora que logo domina e devora tudo em seu poder. Porém, alguns Mestres podem desejar criar uma campanha em que os personagens não sucumbam à Mácula tão rapidamente, especialmente se estão usando o Clã Aranha como facção permitida aos jogadores. Neste caso, recomendamos que o Mestre desacelere a taxa de crescimento da Mácula, diminuindo a frequência das jogadas de crescimento de Mácula, ou baixando o NA em 5. O Mestre pode também escolher somar outro Nível de Mácula a cada nível de infecção (vide a seguir), permitindo assim que os personagens durem mais tempo antes de se tornarem Perdidos.

Mestres verdadeiramente ambiciosos e pouco convencionais podem escolher permitir que seus personagens de jogadores se tornem Perdidos, sujeitos às restrições apropriadas em suas escolhas interpretativas. Mas fique avisado que esta proximidade altera a natureza e papel da Mácula em Rokugan, e não é um passo a ser dado levianamente!

Níveis da Infecção por Mácula

Nível 0: Sementes das Trevas

Um personagem que tenha menos de um nível completo de Mácula não é de fato considerado Maculado. Tais níveis menores de infecção não mostram sintomas, e não podem ser detectados por quaisquer meios conhecidos – mesmo feitiços como Ataque de Jade que afetam especificamente indivíduos Maculados não ferem a pessoa neste nível mínimo de infecção. No máximo, a vítima pode experimentar alguns pesadelos.

Nível 1: Infecção Passiva

Qualquer personagem que tenha ao menos um Nível completo de Mácula, mas que ainda não tenha o Nível 2, ou maior é considerado no Nível de infecção 1. Neste nível, sintomas reais ainda são mínimos – o personagem experimentará pesadelos ocasionais e por vezes ficará adoecido e cansado, por exemplo. Porém, o jade agora queimará a sua pele, e feitiços que afetam a Mácula como Ataque de Jade e Proteção de Pureza o afetam.

Nível 2: Infecção Ativa

Assim que o personagem atingir o Nível 2 de Mácula ou maior, considera-se que ele está manifestando ativamente a Mácula. Ele começará a sofrer vários sintomas físicos e mentais, como pesadelos, náuseas e vômitos, tremores musculares e leves alucinações. Sua pele empalidecerá, e ele sofrerá de suores ou calafrios súbitos, ou pode desenvolver odor corpóreo excessivo. Ele ganha um Poder das Terras Sombrias à escolha do Mestre (normalmente Menor, mas pode ser um Maior se o Mestre preferir).

Nível 3: Consumido

Quando o Nível de Mácula de um personagem atinge 3 ou mais, a Mácula começa a consumir e transformar sua identidade e natureza. O personagem se torna incrivelmente paranoico e irritável, vendo inimigos em todo lugar. Ele começará a ouvir vozes sussurrantes, compelindo-o a atos violentos. Sintomas físicos incluem mucosas infectadas, visão ruim, cabelos caindo ou ficando grossos, unhas intensamente grossas e assim por diante. Ele agora sofre uma penalidade -1k0 em todo Teste de Perícia Social, e ganha uma mutação das Terras Sombrias, juntamente com um Poder das Terras Sombrias adicional (Menor ou Maior). Mutações e poderes são escolha do Mestre em todos os casos.

Nível 4: Mortífera

Quando o Nível de Mácula do personagem atinge 4 ou mais, a Mácula quase o tomou. Neste ponto, ele é um foco ativo de infecção, capaz de espalhar a Mácula para os outros através de contato ou proximidade longa. Ele pode desenvolver gostos não naturais e blasfemos, como o desejo por carne crua ou fascinação por cadáveres, e começa a sentir um desejo poderoso de viajar para as Terras Sombrias. Sintomas físicos se tornam cada vez piores, e podem incluir mucosas enegrecidas, olhos fundos, tosse com sangue e pior. As vozes enlouquecedoras dos kansens enchem sua mente noite e dia. Em qualquer confronto ou situação estressante, ele deve fazer um Teste de Vontade contra NA 15 ou reagir com violência. Em contraste, o chamado da Honra e comportamento devido se torna incrivelmente difícil de responder — ele sofre uma penalidade de -2k0 em todo Teste de Perícia Social (se o Mestre está usando a regra opcional de "Teste de Honra", ele também sofre uma penalidade -2k2 em todo Teste de Honra). Sua conexão com os Elementos também diminui, e seu máximo de Pontos de Vazio é reduzido em 1, embora seu Anel de Vazio não mude. O personagem ganha uma mutação das Terras Sombrias adicional e mais dois poderes das Terras Sombrias, à escolha do Mestre.

Neste nível, ocultar a Mácula se torna extremamente difícil, e se descoberta, normalmente o personagem será forçado a cometer seppuku, ou simplesmente será executado como uma ameaça letal ao Império. Alguns Kuni até mesmo dissecam plebeus descobertos neste nível de corrupção para aprender mais sobre os efeitos da Mácula.

Nível 5: Perdido

Normalmente, assim que o Nível de Mácula de um personagem atinge 5 ou mais ele é considerado um Perdido, completamente consumido pela Mácula. Porém, personagens de força excepcional podem ser capazes de suportar ainda mais. Se o personagem tiver ao menos um Anel em Nível 6 ou superior, ele não será um Perdido até atingir o Nível de Mácula 7. Independente disso, uma vez que um personagem se torne um perdido, ele é propriedade do Jigoku, e se ele morrer sua alma será enviado ao Reino Maligno para ser torturada e provavelmente devorada por onis. Enquanto viver, sua mente e corpo estão totalmente impregnados com o poder e vontade maligna do jigoku.

Várias coisas, mas nenhuma boa, podem acontecer a um personagem Perdido. Às vezes a Mácula destrói completamente o corpo, que continua a mudar sem controle. Isto é especialmente comum para alguém que se torne um Perdido nas Terras Sombrias ou próximo a outra fonte de Mácula, pois o fluxo contínuo da Mácula no corpo o destrói por completo. Em tais casos, o corpo se desintegra repulsiva e agonizantemente, se tornando uma massa de carne espasmódica distorcida, finalmente terminando como uma poça de gosma sem vida.

Se a vítima for poupada desse destino, ela pode simplesmente ficar total e permanentemente louca, se tornando um predador descontrolado e bestial que ataca tudo por perto — os assim chamados "loucos gritantes" das Terras Sombrias. Tais homens e mulheres decaídos perdem seu Anel de Vazio completamente. Todos os seus

Atributos mentais são reduzidos a 1. Sua Mácula é permanentemente correspondente ao seu Atributo mais alto. Mecanicamente, eles são considerados criaturas das Terras Sombrias, e controlados pelas regras de Criaturas do *Livro do Vazio*.

Porém, em ocasiões bem raras, o Jigoku pode achar uso (ou graça) em permitir que suas vítimas mantenham suas memórias e conhecimento enquanto ainda subverte os restos de sua personalidade à causa do mal. São esses seres, capazes de planejamento e organização sutis à causa do mal, que os rokuganis tipicamente chamam de "Perdidos" (ou por vezes, *Akutsukais*, servos do mal). Os que se tornam Perdidos mantêm seus Anéis de Vazio, mas não possuem mais Pontos de Vazio. Sua Mácula continua a crescer normalmente (até que alcance o limite máximo de Nível 10), mas não têm mais a habilidade de "abraçar a Mácula" para aumentar suas jogadas físicas (vide a seguir). Ao invés disso, eles continuamente somam o Nível de Mácula ao total de todas as suas jogadas que usam Atributos Físicos. Eles ganham 0-3 mutações adicionais e 0-5 Poderes Maiores das Terras Sombrias, a critério do Mestre. Eles podem ganhar mutações e poderes depois, se o Mestre achar apropriado.

Os Perdidos são erroneamente percebidos como seres com vontade própria. De fato, embora conservem sua inteligência e consciência própria, seus desejos, crenças e intenções foram completamente transformados pelo Jigoku. Portanto, mesmo que pareçam possuir a mesma personalidade de antes de se tornarem Perdidos, eles são entidades completamente malignas, incapazes de fazer ou pensar algo que vá contra a busca do Jigoku por corrupção, crueldade e morte. Em termos de jogo, os Perdidos são personagens do Mestre, pois não têm mais vontade real ou raciocínio próprio. Encontrar um desses Perdidos que já foi seu amigo ou familiar é uma experiência profundamente horrorizante, e muitos rokuganis tentam destruir essas blasfêmias imediatamente.

Chamando o Poder do Jigoku

Parte do que torna a Mácula tão sinistra e sedutora é que ela parece oferecer benefícios para aqueles que a possuem. Os mais óbvios deles são a força física, velocidade e resistência sobrenaturais que a Mácula concede àqueles que abraçam seu poder. Qualquer um com ao menos Nível 1 de infecção é capaz de sentir um novo poder dentro de si, uma força implorando para ser usada.

Um personagem Maculado pode invocar o poder do Jigoku a qualquer momento. Ele não necessariamente percebe o que está fazendo, ou de onde esta força inesperada vem — ele simplesmente busca seu novo poder instintivamente. Samurais sábios são cautelosos com tais dons, mas mesmo o mais nobre guerreiro pode sucumbir à tentação em momentos de desespero. O sempre pragmático Caranguejo já tirou vantagem deste dom, formando unidades de ataque cuidadosamente supervisionadas de seus bushis Maculados, usando o próprio poder da Mácula contra as Terras Sombrias.

Um personagem pode "abraçar a Mácula" em qualquer Teste que use um Atributo físico (isto é, qualquer Teste que use Força, Agilidade, Reflexos ou Vigor, mas não em avaliações de dano). Sempre que um personagem o fizer, ele ganha imediatamente 1 ponto de Mácula, mas em troca, ganha um bônus +1k1 no Teste. Um personagem pode, se desejar, gastar um Ponto de Vazio no mesmo Teste (caso seja permitido).

Os que se tornaram Perdidos não são mais capazes de ganhar este bônus, mas somam continuamente seu Nível de Mácula ao total de toda jogada que use Atributos físicos. É claro, os formidáveis Poderes das Terras Sombrias que acessam também os tornam muito mais poderosos do que aqueles que ainda não sucumbiram à Mácula.

Poderes e Mutações das Terras Sombrias

Os que sucumbem à Mácula começam a exibir mutações físicas — por vezes bem grotescas — e estranhos e aterrorizantes poderes. Poderes e mutações das Terras Sombrias se manifestam à medida que o nível de Mácula aumenta. O Mestre normalmente deve escolher os apropriados de acordo com a natureza e desejos do personagem, já que a Mácula sempre busca oferecer a tentação do poder às suas vítimas.

Empregar os poderes concedidos pelas Terras Sombrias normalmente resulta em mais Mácula. Qualquer poder das Terras Sombrias que tenha um efeito específico para um incidente ou ativado por ele (como ganhar um bônus para resistir a magia com Acima dos Elementos, ou mover-se além do normalmente possível com Velocidade Incrível) requer que o usuário faça um Teste de Terra para evitar ganhar outro ponto de Mácula. Poderes que criam um efeito contínuo, como Bênção do Obscuro, não exigem esses testes. Em casos de ambiguidade, o Mestre tem a decisão final quanto a usar um poder das Terras Sombrias em particular exigir um Teste de Mácula.

Deve-se notar que a lista de poderes e mutações aqui não é de modo algum abrangente. O Mestre deve sentir-se livre para criar mutações e poderes adicionais de acordo com as necessidades do jogo. Exemplos de mutações adicionais podem incluir mau hálito, calvície, envelhecimento precoce ou unhas não naturais/descoloridas.

Mutações

- *Albinismo*: Sua pele e cabelo se tornam morbidamente pálidos, talvez até mesmo totalmente brancos. Esta é uma aparência incômoda, mas pode ser oculta com cosméticos. Você sofre uma penalidade de -1k0 em Testes Sociais se sua aparência real for descoberta.
- *Aparência Morta-Viva:* Você ganha a aparência externa de ser um morto-vivo, com pele cinzenta, podridão visível e olhos bem fundos. Esta deformidade não pode ser escondida e causa efeito de Medo 3 em qualquer um que a veja.
- *Besta de Fu Leng*: A mais terrível das mutações, isto lhe faz perder completamente a forma humana, distorcendo-o em um corpo bestial e monstruoso — normalmente uma forma quadrúpede ou obesa, semelhante a um ogro humanoide. Esta severa deformidade não pode ser escondida e causa efeito de Medo 3 em qualquer um que a veja.
- *Couro Espesso*: Sua pele se torna dura e resistente. Isto a faz parecer não natural ou doente, infligindo uma penalidade de -2k0 em todos os Testes Sociais. Porém, sua pele oferece alguma resistência a ferimentos, concedendo Redução 5.
- *Dedo Extra:* Nasce um dedo a mais em sua mão ou pé. Esta é uma deformidade óbvia, mas pequena. Ela não sugere automaticamente a presença de Mácula, mas causa incômodo naqueles que a notam, fazendo-o sofrer uma

penalidade de -1k0 em todos os Testes de Perícias Sociais. Se o dedo for cortado, ele crescerá de novo em 48 horas.

- *Dentes Vis:* Seus dentes são distorcidos e/ou descoloridos, ao ponto de parecerem inumanos. Eles podem ser pontudos ou serrilhados, brotarem como presas animais, ficarem marrom escuro ou em um tom de amarelo doentio, etc. Ocultar seus dentes grotescos enquanto fala ou come é difícil, requer um Teste de Atuação/Astúcia contra NA 20.
- *Língua Bifurcada:* Sua língua se torna longa e bifurcada, como a de uma serpente. Ocultar esta mutação ao falar ou comer requer um Teste de Atuação/Astúcia contra NA 20.
- *Mau Odor:* Você manifesta um odor corporal pútrido e repulsivo, impossível de ser ignorado. Nenhuma quantidade de banho ou perfume pode suprimi-lo. Você sofre uma penalidade de -1k0 em todos os Testes Sociais.
- *Membro Extra:* Seu personagem cria um braço ou perna adicional. Este membro é obviamente Maculado, com pele descolorida, unhas como garras, etc. Ele tem 50% de chance de não ser funcional, pendendo morto do corpo, neste caso a obstrução e incômodo o fazem sofrer -1k0 em todo Teste baseado em Agilidade e Reflexos.
- *Membros Distorcidos:* Um de seus braços ou pernas, escolhido aleatoriamente, se torna deformado ou retorcido, tornando-o inútil. Esta é uma deformidade óbvia que é extremamente difícil de ocultar, embora possa ser provavelmente explicada como resultado de um ferimento. Se o membro deformado for uma perna, você ganha a Desvantagem Manco. Se for um braço, você sofre uma penalidade de -3k0 em qualquer Teste feito com este braço.
- *Olho Extra:* Um olho adicional brota em algum lugar do seu corpo. Isto lhe concede +1k0 nas jogadas de Percepção e de Perícias baseadas em Percepção, mas o olho deve estar descoberto (e assim possivelmente perceptível a outros) para ganhar este benefício.
- *Olhos Demoníacos:* Sempre que estiver em escuridão ou sombras, seus olhos brilham com uma profana luz azul. Isto lhe permite ver através da escuridão ou outro empecilho visual (como fumaça ou névoa).
- *Pele Descolorida:* Sua pele se torna pálida ou escura. Isto pode ser explicado como resultado de uma vida reclusa ou ao ar livre, mas ainda assim, causa uma penalidade de +5 NA em todas as jogadas Sociais.
- *Sangue do Jigoku:* Seu sangue se torna negro e mal cheiroso. Qualquer um que o veja ser ferido reconhece isto como um sintoma óbvio da Mácula.
- *Tentáculos:* Você cria um ou mais tentáculos, que você é parcialmente capaz de controlar. Você pode usá-los para pegar objetos pequenos, fazer ataques com armas Pequenas ou iniciar uma Imobilização. Qualquer um que o veja usando esses tentáculos imediatamente o reconhece como Maculado.

Poderes Menores das Terras Sombrias

- *Acima dos Elementos*: O poder do Jigoku o deixa resistente a magia normal (não maho). Todo feitiço elemental normal que poderia afetá-lo sofre uma penalidade de +10 NA em sua Teste de Conjuração. Porém, você é mais vulnerável ao poder dos kansens, e qualquer feitiço maho que o afete ganha um Incremento Livre. Qualquer shugenja que invoque Sentir com você dentro do alcance notará uma distinta ausência de kamis ao seu redor.
- *Bênção do Obscuro*: Você tem uma resistência sobrenatural à dor e dano físico. Seus Ferimentos em cada Nível de Ferimento são aumentados em 3.
- *Cria das Trevas*: O poder da Mácula o protege dos outros servos do Jigoku. Criaturas das Terras Sombrias não o atacarão exceto se você os ameaçar primeiro. Se você puder se comunicar com eles, eles podem obedecer aos seus comandos, especialmente se você parecer poderoso ou persuasivo.
- *Força Monstruosa:* A Mácula permeia seus músculos, dando-lhe um físico sobrenatural e inchado que incomoda os que o encontram. Você sofre -1k0 em todo Teste Social. Em troca, você soma seu Nível de Mácula nos dados rolados em todo Teste de Força, Perícias baseadas em Força e de Dano que você fizer.
- *Garras Enegrecidas:* Você tem garras de obsidiana, ocultas em seus dedos, que você pode estender como Ação Livre. A garra lhe concede ND 2k3 com ataques desarmados (no lugar do normal 0k1) e são consideradas obsidiana para fins de ultrapassar Redução e Invulnerabilidade. Porém, você sente o desejo de usar as garras sempre que lutar – você deve fazer um Teste de Vontade contra NA 10 para entrar em uma luta com uma arma ao invés de suas garras.
- *Mente das Trevas:* Você pode abraçar a Mácula para aumentar suas jogadas com Atributos mentais (Inteligência, Vontade, Astúcia e Percepção) da mesma maneira que faria normalmente para aumentar jogadas com Atributos físicos. Se você se tornar um Perdido, você pode somar seu Nível de Mácula ao total de todas as jogadas feitas com Atributos mentais bem como jogadas de Atributos físicos.
- *Mestre do Sangue*: Os kansens são seus amigos, e você tem o talento inato para conjurar feitiços de maho. Você pode conjurar maho por um Ferimento a menos do que o normalmente exigido, e a quantidade de Mácula ganha pela conjuração de feitiços de maho é reduzida pela sua Terra (ao mínimo de 1 ponto de Mácula). Porém todo feitiço não maho que você conjurar, tem penalidade de NA +10.
- *Mestre das Sombras*: Você tem uma afinidade sobrenatural pelas trevas e sombras. Você pode somar seu Nível de Mácula em dados rolados em todo Teste de Perícia Furtividade que fizer. Você ganha a mutação Pele Descolorida se ainda não a tiver, pois sua pele desenvolve um tom negro e sombrio.
- *Sangue Conhece o Sangue*: Você pode permanentemente sentir a localização de qualquer porção de seu sangue ou carne (qualquer coisa além de cabelo e unhas), não importa onde estejam. Se você possuir o poder Dominação do Sangue (vide a seguir), você pode rastrear a localização de qualquer criatura que consumiu o seu sangue.
- *Sentir Jade:* Você tem o sentido inato para a presença de substâncias sagradas como jade. Você pode detectar a presença de todo jade, cristal e obsidiana próxima a você, até o máximo de uma distância igual a Terra x 3 em metros. Magias de ocultação podem obstruir este sentido. Você não pode detectar Chá de Pétalas de Jade.

- *Velocidade Incrível*: A Mácula lhe concede velocidade maior do que o que deveria ser possível para alguém de seu tamanho e força. Seu Anel de Água é considerado dois Níveis maior para efeito de distância máxima de movimento com Ações Simples ou Complexas. Em troca, você é agitado e nervoso, incapaz de ficar parado por mais do que alguns minutos.
- *Vigor Profano*: Você pode ficar sem repouso ou sono por até três dias sem penalidade alguma. Este poder deve ser reativado após três dias, necessitando de outro Teste para resistir o ganho de Mácula.

Poderes Maiores das Terras Sombrias

- *Alimentar-se da Carne*: A Mácula tira força de atos não naturais, especialmente o gosto de sangue e carne crua. Você pode fazer uma Ação Simples para se alimentar da carne de outra pessoa ou criatura que esteja morta ou incapaz de resistir a você (ex.: Abatido ou Inconsciente, amarrado firmemente, etc.). Isto inflige 1k1 Ferimentos no alvo (se ainda estiver vivo) e cura um número de Ferimentos seus igual a 5 x seu Nível de Mácula.
- *Ao Lado das Trevas*: Você tem a habilidade de temporariamente suprimir sua Mácula, impossibilitando que outros a detectem. Se você meditar sem interrupções por um período de 2 horas e fizer um Teste de Meditação/Vontade por 2 horas contra NA 20, você pode "metabolizar" sua Mácula por um período de 8 horas. Durante este tempo, você não é considerado Maculado para propósitos mecânicos, e feitiços e Técnicas que afetem criaturas Maculadas não o afetarão. Porém, mutações físicas (como membros extras) continuarão existindo. Este poder não pode ser encerrado antes de sua duração expirar. Enquanto estiver agindo, você não pode usar seus outros Poderes das Terras Sombrias, não pode conjurar maho e não pode abraçar a Mácula para aumentar suas jogadas.
- *Beleza Profana*: O Jigoku o considera útil como um infiltrador no Império. Você não sofre qualquer efeito visível e externo da Mácula, e quaisquer mutações físicas que você já possua sumirão. Você ainda pode ganhar Poderes das Terras Sombrias normalmente, mas eles não exibem quaisquer sintomas físicos perceptíveis. Porém, seu corpo mudará internamente para compensar a falta de mudança externa, exibindo órgãos distorcidos ou redundantes, tumores cancerosos e outras distorções.
- *Dominação do Sangue*: Seu sangue carrega a sua vontade, e qualquer criatura que beber ou de qualquer outra forma ingerir ao menos uma colher de seu sangue (1 Ferimento) ficará sujeita às suas exigências. Você pode fazer um Teste Resistido de Vontade contra um alvo para forçá-lo a obedecer seus comandos por um número de horas igual ao seu Nível de Mácula. Você não pode forçá-los diretamente a se matarem, mas todos os outros comandos – incluindo ordens potencialmente letais como: "Lute contra aquele oni" – devem ser obedecidos. Se você falhar no Teste Resistido de Vontade, o alvo notará sua tentativa, e você não poderá tentar comandar o alvo novamente pelo resto do dia.
- *Escolhido de Fu Leng*: A Mácula lhe concede uma sobrenatural força de vontade, permitindo-lhe repelir qualquer tentativa de influenciar sua mente ou opiniões. Qualquer tentativa de influenciá-lo com Perícias Sociais ou Técnicas, ou controlar sua mente por feitiços, falhará automaticamente.
- *Expelir a Escuridão:* A Mácula tem o poder de evocar Mácula nos outros, espalhando corrupção por toda a parte. Se você puder manter contato físico com outra criatura por ao menos 1 minuto, você pode fazer um Teste Resistido de Vontade. Se você vencer o Teste, a vítima ganha um número de pontos de Mácula igual ao seu Nível atual de Mácula. Se você falhar no Teste, nada ocorre, mas a vítima sentirá um incômodo e talvez um calafrio físico.
- *Força da Loucura*: Você pode invocar sua própria essência física para ampliar suas ações, muito semelhantemente à maneira que humanos normais usam o Vazio. Um número de vezes por dia igual ao seu Anel de Terra, você pode sofrer Ferimentos igual à sua Terra para replicar o efeito de gastar um Ponto de Vazio. Este poder não pode ser usado para reduzir dano, mas qualquer outro efeito normal de Pontos de Vazio – incluindo ativação de Técnicas de Escolas, ou conceder um bônus +1k1 aos Testes – pode ser duplicado.
- *Força do Morto-Vivo*: Seu corpo não sente dor e continua a funcionar normalmente mesmo sofrendo ferimentos devastadores. Você não sofre penalidades de Ferimentos – não importa quantos Ferimentos você sofra, você continua a operar plenamente até ser de fato morto.
- *Pai das Mentiras*: A Mácula prospera na enganação, e fortalece seus próprios esforços de enganar, ludibriar e manipular os outros. Você pode somar seu Nível de Mácula em dados mantidos em qualquer Teste feito com as Perícias Tentação ou Intimidação ou com a ênfase Ardil da Perícia Sinceridade.
- *Proteção das Trevas:* Você é considerado Invulnerável, da mesma maneira que algumas criaturas. Sempre que ignorar dano através deste Poder, sua pele brilha com uma vibrante energia negra que é impossível de esconder.
- *Regeneração Profana*: A Mácula imbui seu corpo com uma horrível vitalidade, curando ferimentos em minutos. A cada Rodada no começo de seu Turno, você cura um número de Ferimentos igual ao seu Nível de Mácula. Ferimentos curados não deixam cicatrizes, e embora não regenere membros perdidos, tais membros serão religados se mantidos no lugar por alguns minutos.
- *Vontade de Teu Mestre*: A Mácula não permite que você morra de fato– você ainda é útil aos propósitos do Jigoku. Se você for morto, você retorna dos mortos algum tempo depois, como uma criatura morta-viva inteligente. Você mantém todos os Anéis, Atributos, habilidades, Técnicas de Escola e Perícias, mas não tem mais Anel de Vazio. Seu corpo está morto-vivo, e começará a apodrecer e decompor com o tempo.

"Todos somos lendas,
nossa única escolha é como iremos contá-las"

- Mirumoto Kyuzo

Livro do Vazio

Mestrar uma Campanha de L5A

Mestrar uma campanha de Lenda dos Cinco Anéis pode apresentar alguns desafios incomuns. Rokugan é uma sociedade complexa com uma rica história, elaborados códigos de comportamento social e expectativas morais estranhas aos ocidentais. Ação e combate são aspectos importantes do mundo do jogo, é claro, mas mesmo isto é repleto de sigilo e subterfúgio, intriga e mistério e dolorosos conflitos de dever e honra. Assim, a primeira questão que todo Mestre deve considerar ao iniciar uma campanha de L5A é que tipo de campanha ele quer fazer. Não há resposta certa ou errada aqui, e uma mistura de elementos certamente é necessária para qualquer bom jogo. Escolher jogar uma campanha estritamente de combate, ou uma que seja completamente desprovida de combate não está fora de questão. De fato, tais campanhas podem ser bem comuns em L5A. Afinal, nem todos veem Rokugan pelo mesmo prisma e duas campanhas jamais devem ser iguais.

O problema é fazer uma campanha unilateral funcionar para todos os jogadores. Como uma campanha ambientada inteiramente na corte de inverno atrai jogadores que prefiram guerreiros do Caranguejo ou Louva-a-deus? Todo Mestre de L5A enfrenta este tipo de perguntas. Nesta seção propomos oferecer algumas possíveis respostas.

Interpretar um Samurai

Em qualquer RPG que se preze, há um tipo de contrato social não-verbal que todos usam ao se sentar para jogar. São regras simples que mantêm o jogo de interpretação funcionando devidamente: Não fale quando outra pessoa estiver falando. Não monopolize a atenção. Não seja rude com os outros. Não apareça com duas horas de atraso. Não fale ao telefone na mesa. Muitos jogadores já sabem dessas regras sem serem avisados – afinal, não são tão diferentes assim das regras da vida social normal.

L5A, porém, requer um comprometimento adicional – respeitar o que veio antes. Rokugan é um mundo de tradição, e o jogo compartilha essas tradições através de detalhes intrincados e narrativos. Um jogador que é um shugenja da Fênix não está apenas jogando com um personagem invocador – ele está interpretando um descendente de mil shugenjas da Fênix que o antecederam, seguidores de tradições que datam do amanhecer do Império Esmeralda. Um samurai do Caranguejo não é meramente um guerreiro, mas um herdeiro de um antigo legado que protege o Império contra males inimagináveis. Um batedor do Unicórnio é o olho e ouvido do clã que sobreviveu oitocentos anos nas vastidões hostis das Areias Ardentes. Um samurai não é apenas um personagem, mas uma encarnação viva da tradição antiga, que honra o passado e protege o futuro. Quanto mais efetivamente o Mestre puder imbuir essas atitudes e percepções nas mentes dos jogadores, melhor o jogo fluirá, e mais recompensadora será a experiência oferecida.

Muitos RPGs apresentam um mundo individualista, um reflexo das morais modernas ocidentais. Trabalhe duro e você será recompensado, a recompensa se iguala ao mérito, poder traz direito e assim por diante. Rokugan, porém, não é um mundo de indivíduos, mas um mundo de clãs e ideais. O indivíduo não vem antes — família e clã sim. Honra e Bushidô definem o tom do comportamento. Um samurai impiedoso prejudica seu clã ao desperdiçar sua vida em jornadas tolas. Um samurai covarde ou cuidadoso ofende o bom nome de seus antepassados.

Discussões posteriores desses conceitos podem ser encontradas ainda neste capítulo. Por ora, o principal é se lembrar que jogar L5A normalmente significa assumir um personagem e costumes não ocidentais. Problemas são raramente resolvidos por violência ou intimidação. Sutileza em Rokugan pode ser uma simples mudança de expressão facial. Rokugan não é o jogo de fantasia de cavaleiros e dragões. É muito mais do que isso.

É claro, todos podem interpretar ronins sujos, que pouco ligam para as tradições de Rokugan e abusam da subjugada classe camponesa... Mas este é um tipo incomum de campanha, para dizer o mínimo.

Tipos de Campanhas

A pergunta mais importante em qualquer RPG é: "O que você faz?". Isto pode ser uma pergunta especialmente problemática para L5A, pois os diferentes clãs têm papeis diversificados no Império. Como o Mestre cria uma campanha em que esses personagens diferentes podem operar juntos? Como um bushi do Caranguejo, um cortesão do Escorpião, um monge tatuado Togashi e um ronin bêbado conseguem se reunir e participar de aventuras?

Esta seção oferece várias sugestões possíveis para diferentes tipos de campanhas que podem acomodar uma vasta gama de tipos de personagens, bem como uma discussão de como criar campanhas mais limitadas que satisfarão jogadores com diversos gostos.

Magistrados

No passado, L5A usou muitas das vezes esta estrutura de campanha como padrão, presumindo que os personagens dos jogadores fossem Magistrados de Esmeralda, servindo ao Imperador e ao Campeão de Esmeralda na proteção do Império. Embora esta seja uma antiga e batida estrutura de campanha, pode ser bem efetiva. Apontar todos os personagens como Magistrados de Esmeralda lhes dá uma razão automática para trabalharem e viajarem juntos, não importa quão diversas sejam suas naturezas ou históricos — até mesmo ronins ou monges podem ser espremidos em tal campanha com relativamente pouco esforço. Já que os personagens estão sob a mesma autoridade — o Campeão de Esmeralda — o Mestre pode facilmente designá-los aonde quer que sejam necessários. O Mestre também pode acrescentar alguma variedade ao grupo combinando um grupo de Magistrados de Esmeralda com os um pouco mais raros Magistrados de Jade, que respondem ao Campeão de Jade e são especificamente encarregados da proteção do Império dos tormentos da *maho* e das Terras Sombrias.

Aventuras de magistrados cobrem uma boa gama de histórias. Magistrados de Esmeralda são responsáveis por lidar com muitos tipos de crimes, bem como coletar impostos Imperiais, e são bem adequados para aventuras construídas em torno de mistério, investigação e intriga. Porém, eles também lidam com bandidos, foras da lei, blasfêmia e incursões das Terras Sombrias, permitindo uma gama de aventuras orientadas à ação.

Um exemplo de aventura para uma campanha de magistrados poderia ser o assassinato de um dignitário da Garça em um castelo do Caranguejo. Magistrados de Esmeralda têm autoridade sobre crimes que envolvem vários clãs, especialmente porque tais incidentes podem facilmente levar à guerra. Os magistrados devem tentar resolver o crime, enquanto lidam com cortesãos do Caranguejo e da Garça afoitos em colocar a culpa onde será mais prejudicial para seus inimigos.

Legionários Imperiais

Ao invés de cumprirem o papel de magistrados, investigando crimes e resolvendo problemas, os personagens podem ser membros de uma das Legiões Imperiais, realizando tarefas mais militares do que suas contrapartes policiais. As Legiões são formadas de militares de todos os clãs, por vezes especialistas em suas profissões escolhidas (Arqueiros, Inteligência, Batedores, Cerco, Estrategistas, e assim por diante). Equipes de Legionários por vezes incluem um ou dois especialistas, fornecendo uma justificativa perfeita para incluir personagens incomuns como shugenjas ou tatuados.

Legionários Imperiais vão aonde quiserem no Império. Embora não tenham a jurisdição específica dos Magistrados de Esmeralda, eles geralmente têm o papel de dispensar justiça e esmagar rebeliões e dissensões. O Império prefere fazer seus cidadãos pensarem que tais coisas não ocorrem, mas a verdade é mais prosaica, e é tarefa dos Legionários Imperiais garantir que perturbação e rebeliões não se espalhem. Bem como os Magistrados de Esmeralda, seu dever se estende às fronteiras dos clãs.

Enquanto campanhas de Magistrados tendem a se focar em mistério e intriga, campanhas de Legionários envolvem táticas de combate e contrainsurgência, lidando com quadrilhas, cultos militantes, revoltas camponesas, guerras entre clãs e problemas similares. Eles raramente lidam com as Terras Sombrias, e normalmente deixam o heroísmo de batalha contra os exércitos do Jigoku para o Caranguejo.

Campanhas de Legionários e Magistrados se encaixam melhor em jogos onde o Mestre distribui missões de superiores, enquanto os jogadores assumem um papel reativo. Exemplos de aventuras deste tipo podem envolver os PJs lidando com conflitos fronteiriços entre dois clãs vizinhos. Embora a luta não tenha sido reconhecida ou sequer aprovada pelo Imperador, a notícia alcançou a capital e agora a Legião deve encerrar os atos rebeldes desses dois rivais amargos antes que a guerra em grande escala se desenvolva. Se isto significa derramar sangue, que assim seja.

A Campanha nas Terras Sombrias

Uma campanha nas Terras Sombrias é um exercício de ação e horror, jogando os PJs na luta contra as forças do Jigoku. Muito provavelmente os personagens foram designados à Muralha dos Kaiu, para pagarem por seus erros ou demonstrar solidariedade ao Clã Caranguejo. Personagens Maculados podem servir muito bem a este tipo de campanha, pois tais homens e mulheres são por vezes posicionados na unidade especial do Caranguejo conhecida como Os Condenados, que vivem vidas curtas lutando contra as Terras Sombrias.

Este tipo de campanha oferece um tipo de desafio diferente dos listados anteriormente, pois joga os personagens em um incessante conflito contra os mais imundos e aterrorizantes inimigos do Império. Isto não quer dizer que todo dia deva ser uma

batalha desesperada — uma campanha nas Terras Sombrias pode e deve possuir temas de horror, mistério e também romance (não raramente condenado). Nem a campanha precisa ser confinada à Muralha dos Kaiu — durante eras de conflito ou grande perigo ao Império, como a Guerra dos Clãs ou a Invasão de Kali-Ma, as forças do mal podem ameaçar qualquer lugar dentro de Rokugan.

Embora a campanha nas Terras Sombrias possa parecer um tipo de jogo muito orientado à ação, esse não é necessariamente o caso. As Terras Sombrias são um inimigo aterrorizante, não apenas porque são capazes de ser sedutoras, infiltrando-se no Império de toda maneira e lentamente sugando a identidade dos que sofrem da Mácula. Uma campanha nas Terras Sombrias pode ser facilmente um exercício sombrio e perturbador de horror e paranoia, se o Mestre e os jogadores estiverem a fim deste tipo de coisa. Evocar o horror para um grupo de jogadores interpretando samurais pode ser difícil, já que o medo da morte — o meio padrão de criar medo — não funciona muito bem com personagens que aprendem desde a infância a aceitar a morte sem hesitação. O Mestre deve trilhar outros meios de ataque, como as emoções, fobias e pontos de pressão psicológica dos personagens.

Um exemplo de aventura de um jogo orientado à ação nas Terras Sombrias pode envolver samurais entrando nas Terras Sombrias para resgatar uma unidade desgarrada do Caranguejo, ou caçar onis que romperam uma porção da Muralha e entraram no Império. Em tempos de crise, os PJs podem ser despachados a qualquer lugar do Império em resposta a rumores de monstros das Terras Sombrias ou surtos de *maho*. Uma campanha nas Terras Sombrias mais psicologicamente orientada pode colocar os PJs em um posto avançado remoto do Caranguejo cujo comandante tem agido estranhamente, se tornando errático e rebelde. Ele está cedendo sob o peso do dever ou foi possuído ou substituído por um metamorfo? Uma campanha orientada às Terras Sombrias no Império poderia envolver crianças de um vilarejo falando de uma estranha velha pálida em uma tenda nas matas fora da cidade. Claro que ninguém sabe da mulher ou da tenda, mas as crianças insistem que ela está lá, mas apenas à noite...

Árbitros/Regentes (Shikken)

Se o Mestre e os jogadores estão procurando por uma campanha mais social e orientada à corte, os PJs podem ser designados como *shikkens*, agentes do Arauto Imperial que trabalham para manter o Império em paz. Em uma campanha de shikkens, os PJs se tornam árbitros diplomáticos, negociando tréguas entre facções, famílias e clãs em guerra. Shikkens são quase embaixadores em prol do Imperador, encarregados de resolverem problemas antes que fiquem grandes demais para o Imperador conseguir lidar com eles. Efetivamente, se um shikken está fazendo seu trabalho, ninguém mais ouvirá a respeito.

Uma campanha de shikkens é adequada principalmente para grupos onde vários dos jogadores querem interpretar cortesãos ou duelistas, já que os dois tipos de samurais serão os mais úteis em tais deveres. Shugenjas podem cumprir este dever também, apoiando a diplomacia com o poder dos kamis, e bushis convencionais podem servir como guarda-costas ou escoltas, protegendo diplomatas quando as coisas ficarem feias.

Mestres podem criar uma série de aventuras e problemas para os shikkens resolverem, variando desde um pequeno insulto à honra a eventos mais importantes como supervisionar uma importante cerimônia de gempukku ou até mesmo garantir a execução de um perigoso criminoso. Obviamente, certos clãs servem a esses papeis de árbitros melhor do que outros, mas algo pode se dizer sobre samurais do Caranguejo ou do Leão procurando acalmar as tensões entre dois vizinhos à beira da guerra. Também deve-se notar que uma campanha de shikken é especialmente adequada para personagens Imperiais ou de Clãs Menores, pois têm bem menos alianças que possam afetar seus julgamentos. Em geral, samurais neste cenário precisarão colocar seus laços de família e clã de lado pelo bem maior do Império, o que pode ser interessante para a interpretação e desenvolvimento do personagem.

Uma subvariante específica desta campanha, adequada para jogadores experientes que querem jogar em uma escala maior, seria fazer os jogadores interpretarem shikkens que servem a um jovem Imperador antes dele se tornar maior de idade. Tais árbitros são conhecidos como sessho, e servem tanto quanto regentes como conselheiros e assistentes pessoais do jovem Imperador até a maioridade (momento no qual eles são chamados de *kampaku*). Este tipo de campanha seria principalmente sobre garantir que os clãs não tirem vantagem do jovem Imperador, ao invés de acalmar a tensão entre os clãs. Tal jogo colocaria os PJs próximos à corte Imperial até que o Imperador pudesse governar sem aconselhamento e consulta constantes.

Um exemplo de aventura envolveria um experiente governador da Garça que insiste em ver o Imperador, mas cujo formidável prestígio pode ser intimidador ao jovem monarca. Os PJs, respeitando a posição do governador embora honrando as necessidades do Império, devem navegar por entre os planos pessoais que o Garça pode ter. Isto pode levar a questões para os sessho lidarem — desgraça, perda de apoio político, ameaças pessoais — enquanto a campanha se desdobra.

Batedores/Cartógrafos Imperiais

Uma pequena desculpa velada para os PJs explorarem o Império de Rokugan sem deveres jurisdicionais é torná-los geógrafos ou batedores Imperiais. Em tais campanhas, samurais de baixo nível podem viajar a qualquer canto do Império em uma sessão especifica de jogo enquanto lidam com uma"aventura *du jour*". Embora esta campanha possa não ter a coerência lógica das que envolvem magistrados ou shikkens, ela também remove qualquer necessidade de claramente seguir os deveres Imperiais ou mandatos do Campeão de Esmeralda.

Tal campanha é mais relaxada e casual em sua estrutura, permitindo que os PJs se foquem em sua exploração de cada canto do Império. Uma campanha verdadeiramente desafiante para um Mestre ambicioso seria permitir que os PJs vão a qualquer lugar que queiram em uma determinada sessão de jogo, com o Mestre desenvolvendo tramas em uma base quase pessoal enquanto os personagens exploram diferentes partes do Império.

Um exemplo de aventura deste tipo pode envolver os PJs tropeçando em um oratório ou relíquia perdida. Sem os meios em mãos de avaliá-los em detalhes, os batedores devem determinar sua relevância ao Império e decidir o que deve ser feito com este auspicioso ou possivelmente perigoso novo poder.

Otokodate (Bando de Irmãos)

Entre as mais fáceis campanhas para se iniciar, com as devidas preparações, este estilo põe os PJs formando um pequeno grupo de samurais que não pertencem ao mesmo clã, mas seguem a mesma ideologia. Os PJs podem ser todos ronins que se uniram por um propósito mútuo (o uso típico do termo "otokodate" se traduz literalmente como "muitos companheiros"). Em um prisma mais sinistro, eles poderiam ser membros de um culto ou sociedade secreta em um mundo em mutação. Talvez eles sejam membros da conspiração Gozoku, tentando minar a autoridade do Imperador. No outro extremo, os PJs podem pertencer a um culto de morte como os Oradores de Sangue, trilhando um destino profano.

Uma lista exaustiva de tais grupos conspiradores poderia encher outro livro, e de fato não há limites ao que pode ser feito com este modelo de campanha. Os PJs precisam apenas de uma organização maior, os Oradores de Sangue, os Gozoku, os Kolats, e os vários bandos ronins são todos escolhas potenciais.

Uma campanha construída nesta estrutura pode levar a interessantes e poderosos enigmas morais para os PJs, enquanto confrontam e conflitam entre os padrões morais do Bushidô de Rokugan e sua lealdade privada ao seu próprio grupo. Dependendo da abordagem usada pelo Mestre e jogadores, este tipo de campanha pode se tornar uma história de redenção ou um conto de falha e corrupção moral.

Os grupos não precisam ser subversivos. Os PJs podem todos pertencer a um grupo de samurais seriamente dedicados à erradicação da mácula ou a um dos grupos anteriormente citados. Porém, isto levaria à tensão com o serviço esperado por seus clãs e geraria muitas complicações.

A Campanha Restrita

Muitos Mestres e jogadores tendem a supor que suas campanhas permitem qualquer tipo de personagem de qualquer clã ou facção. Porém, este não é necessariamente o caso. De fato, se o Mestre tem um conceito de história específico em mente, permitir aos jogadores livre escolha de personagens pode ser realmente impossível.

Um bom exemplo desta abordagem seria uma campanha ambientada nas cortes de um lorde da Garça, com os jogadores assumindo os papéis de amigos, aliados e vassalos do daimyo, lidando com várias ameaças a seu governo. O Mestre pode apresentar uma imensa gama de ameaças e desafios aos jogadores em tal campanha, indo de intriga de corte a ataques de bandidos. Onde um personagem Caranguejo ou Escorpião se encaixaria em tal campanha? A resposta, é claro, é que eles não se encaixariam, e o Mestre deve deixar isto claro de início.

Este tipo de campanha pode ser bem recompensadora, já que permite que Mestres e jogadores se tornem profundamente familiarizados em um só lugar e seus habitantes. Porém, alguns jogadores não gostam de campanhas restritas, por causa do limite às suas opções de personagens. Se o Mestre e jogadores abordarem este tipo de campanha do ponto de vista cooperativo, discutindo seus conceitos e os tipos de personagem que podem usar, muitas dessas objeções podem ser superadas, resultando em um jogo melhor. Em particular, o Mestre deve encorajar que os jogadores vejam restrições como uma fagulha de criatividade, ao invés de uma limitação. Usando o exemplo de campanha acima, suponha que um jogador normalmente interpreta guerreiros corpulentos do Caranguejo. Após debater com o Mestre, este jogador pode decidir interpretar um Daidoji que treinou na Muralha dos Kaiu – um guerreiro treinado ao estilo do Caranguejo, mas ainda assim um Garça, capaz de realizar um papel significativo na campanha enquanto ainda interpreta o tipo de personagem que gosta. Este tipo de abordagem colaborativa pode render uma experiência de jogo muito mais prazerosa, pois tanto jogadores quanto o Mestre investem na escolha de personagens e na estrutura da campanha.

A Campanha Nível 0

A cerimônia de gempukku significa que o samurai se tornou maior de idade, pode usar um daisho e está pronto para aceitar a responsabilidade de ser parte da mais importante casta de Rokugan. Antes da formatura de um samurai, ele é um personagem de Nível 0, um jovem aprendendo sobre o mundo e como o Império funciona. Tais jovens ainda estão aprendendo tudo o que precisam saber antes de embarcarem em suas jornadas de vida pelos próximos 25 anos. Porém são ingênuos, e o mundo à sua volta é vasto. Nenhum samurai pode compreender totalmente todos os seus conteúdos sem as ferramentas adequadas.

Sendo este o caso, samurais de baixa posição são por vezes enviados a experimentar em primeira mão o que seus senseis não podem ensiná-los, em um ambiente que melhor combina com sua vida (ex.: a profissão de sua Escola). Um bushi do Leão provavelmente se preparará para a vida de um soldado, servindo como mensageiro ou em um papel similar que não requeira grande perícia. Um bushi Hida, por outro lado, é tipicamente encarregado de levar a cabeça de um inimigo das Terras Sombrias. Um Isawa viajará a outras bibliotecas para aprender novas magias ou estudar escritos arcanos. Um Garça visita parentes, aprende novas artes e viaja a várias cortes, aprendendo as bases da política. Um Togashi pode passar meses em meditação isolada, ou viajar aonde seus pés o levarem. O objetivo do Nível 0 para samurais de cada clã é diferente, e cada família ou escola pode requisitar algo de importância de seus jovens samurais também. O mais recompensador é que assim que o personagem se provar, ele está pronto para completar sua cerimônia de gempukku — a maior honra na vida de um samurai.

Um Mestre e grupo que desejem jogar uma campanha de personagens de Nível 0 devem entrar em acordo quanto ao melhor objetivo de seus personagens antes do jogo começar. O que é mais importante é que os jogadores criem personagens de clãs que trabalhem bem juntos. Além disso, a proximidade ao gempukku do personagem é uma época de presentes, qualquer um deles pode ser útil durante tempos difíceis que encontrem enquanto lutam pelo objetivo de Nível 0.

Samurais de Nível 0 têm um pouco mais de tolerância social que seus irmãos de Nível 1. Afinal, eles ainda estão aprendendo o código do Bushidô, e espera-se que adultos ofereçam orientação e instrução aos caminhos dos samurais ao invés de se ofender com sua inexperiência. É uma questão de dever ajudar samurais jovens a aprender sobre o mundo. Isto pode tornar uma campanha de Nível 0 muito adequada para novos jogadores, que podem aprender os costumes de Rokugan junto com seus personagens. Por outro lado, samurais de Nível 0 são o alvo favorito para manipuladores do Escorpião e da Garça, e Mestres podem desafiar personagens jovens com tais adversários.

Regras para Samurais de Nível 0

Um Samurai de Nível 0 inicia com Nível 1 em todos os Atributos (sem contar bônus de Escola e Família, que ainda se aplicam), mais bônus de Escola e Família. O personagem começa com 4 Perícias que um samurai iniciante recebe de seu treinamento em Escola, e 25 Pontos de Experiência iniciais para construir seu personagem. Eles só recebem cinco pontos de Desvantagens, e não podem possuir Vantagens ou Desvantagens baseadas em promoção ou rebaixamento social (como Posição Social). Eles não têm uma Técnica de Escola de Nível 1 (shugenjas não recebem Afinidade ou Deficiência) e só recebem o equipamento mais básico. Personagens de Nível 0 não podem carregar uma katana, embora tenham permissão de portarem outras armas (incluindo uma wakizashi) como marca de sua posição samurai.

Jogos de Dois Jogadores

Muitas campanhas de RPG prosperam por ter um grande grupo de jogo. Três, quatro ou mais personagens podem cobrir as partes essenciais da equipe, e — com tantos clãs e profissões para se escolher — dois grupos de personagens nunca irão se parecer. De fato, muitos jogadores acreditam que sem um grande grupo à sua disposição, a variedade e profundidade de personagens pode ser prejudicada.

Porém, grupo de dois jogadores podem dar a Mestres e jogadores uma experiência de jogo inteiramente nova. O Mestre pode manter a ação se movendo rapidamente permitindo aos jogadores e a ele próprio mais tempo para se focar em subtramas interpessoais. Isto não funcionará bem em todo tipo de campanha, é claro. Um jogo focado em guerra ou que confronta os PJs com perigos como onis chega rapidamente a um impasse se PJs extras não estiverem lá para parar a contagem de corpos. Porém, um jogo focado em intriga, sutileza e astúcia pode e deve ter menos jogadores para aumentar o tempo em que cada um fica em destaque.

As sugestões de campanhas de dois jogadores a seguir apresentam várias opções para os que desejam tentar este tipo de jogo. Em cada opção, jogadores podem escolher personagens do mesmo clã, ou de clãs diferentes, e ainda justificarem suas relações. Qualquer uma dessas campanhas deve ser reestruturada como um jogo de um jogador também, caso o Mestre queira.

Note que muitas das equipes listadas aqui necessitam que um dos PJs seja de maior posição social que o outro — jogadores que considerem isto desequilibrado ou frustrante podem tentar revezar esses tipos de campanhas.

- Magistrado ou Shugenja Kuni + Assistente Eta: Um magistrado, especialmente um dos notórios Kitsuki obcecados por provas, requisitam por vezes um eta pra fazer o trabalho que samurais consideram "impuros" (vide o *Livro do Ar*) — carregar corpos, levar e guardar certos tipos de provas e realizar outras tarefas tão desagradáveis quanto. Um magistrado ciente ciente da fragilidade e das imperfeições do Bushidô pode até tratar bem o *eta*, especialmente considerando o quanto depende dele. Uma campanha mais investigativa com vários mistérios é perfeita para este estilo de jogo.

  Um personagem *eta* não tem Técnicas, todos o seus Atributos são 1, e ele tem 8 Pontos de Experiência para gastar em Perícias Mercantes e Baixas Perícias, e talvez uma ou duas Perícias Bugei. Jogadores interessados neste tipo de jogo devem se lembrar que um samurai é muito mais poderoso e importante que um *eta*, logo os jogadores precisarão confiar um no outro e ter um bom

relacionamento dentro e fora do jogo para prevenir que emoções ruins surjam do jogo. A vida de um *eta* não é fácil — ele pode ser morto a qualquer momento, por qualquer samurai, independente do clã. Um *eta* nem sempre tem permissão para entrar em muitos locais exceto com a permissão de um samurai, e certamente será mal tratado em quase todo lugar. Se você é um *eta*, até mesmo cavalos são tratados melhor que você — e você também não pode tocá-los.

- Magistrado + Escriba: Nesta situação, o escriba está lá para documentar e verificar todo feito do magistrado. Embora possa parecer superficialmente similar à opção *eta* anterior, escribas podem ler e escrever e são membros da casta samurai. Além disso, esta união permite que um jogador indutivo e um dedutivo utilizem completamente seus talentos juntos. Em Rokugan, raramente há espaço para raciocínio dedutivo, mas com evidências suficientes o Escriba pode atestar muitos feitos do Magistrado.
- Shugenja + Aprendiz: Um jogador pode jogar com um shugenja de Nível 1 ou 2, enquanto o outro é um aprendiz de Nível 0 a pouco tempo de seu gempukku. Nesta campanha, o shugenja de menor Nível seria secundário em relação ao primeiro em termos de perícia, mas não necessariamente em termos de história. Um bom Mestre pode oferecer mais interação ao aprendiz, talvez focando a história em um jovem samurai com muito poder.
- Bushi + Shugenja: Uma dupla clássica, e há incontáveis ideias de campanha que combinam esses papéis de personagens: dois amigos que se conhecem desde a infância e passam muito tempo juntos, um yojimbo designado a proteger o shugenja, magistrados (de Clãs ou Imperiais) que servem à vontade do Império ou emissários enviados para investigar — ou vigiar — eventos em outro domínio. Campanhas deste tipo se beneficiam por ter dois personagens do mesmo clã que podem complementar seus talentos. Apenas se lembre — evite ficar limitado aos estereótipos.
- Bushi + Ashigaru ou Budoka: O samurai lidera uma pessoa comum que anseia ser mais do que comum. Ele (ou ela) busca aprender mais do código do Bushidô e emular os caminhos do samurai. O budoka ou ashigaru pode por fim jurar fidelidade ao clã como clímax da história, mas no meio tempo, ele deve servir ao seu senhor bushi o melhor possível.
- Nobre + Yojimbo ou Campeão Pessoal: Embora poucos bushis possam contar com uma legião de soldados para aceitar seus desafios, um nobre bem conhecido, cortesão ou shugenja é mais propenso a ter ao menos um ou vários yojimbos. De fato, o Mestre poderia designar o PdJ samurai a vários yojimbos, tornando-os a parte mais ou menos importante do grupo. Um grau moderado de interpretação pode surgir de tal arranjo. Em um grupo maior, todos os PdJs poderiam ser yojimbos, enquanto um PdM assume o papel do nobre.
- Cortesão + Embaixador: Se um segundo jogador se ausenta no jogo, o embaixador pode facilmente se tornar um PdM. Nesta campanha, o embaixador é de outro clã ou até mesmo de outra nação (das Areias Ardentes, dos reinos de além mar de Thrane ou Meranae, ou algum outro reino estrangeiro criado pelo Mestre). Espera-se que o cortesão e seu séquito guiem o embaixador pela cidade capital, a uma das fortalezas do clã e a vários locais importantes possíveis de Rokugan, enquanto continua honrado e respeitável pelo caminho. Estrangeiros acrescentam o elemento imprevisível de suas estranhas normas culturais, bem como ofensas inconscientes aos territórios visitados, que o PdJ deve lidar.
- Guia + Cartógrafo: Jogadores que gostem do ar de fronteira de jogos de interpretação fantásticos podem achar este tipo de campanha bem interessante. O guia e o cartógrafo podem estar mapeando uma porção não civilizada de Rokugan, ou viajando pelos horizontes para encontrar novas terras para habitar. O Unicórnio cruzou as grandes montanhas, mas nunca conquistou os mares. Talvez um Shinjo e uma Utaku estejam procurando algum lugar novo, ou talvez sua busca tenha surgido por eventos além de seu controle.
- Samurais Desonrados: Dois (ou mais) samurais do mesmo clã ou família foram ordenados a cometerem seppuku e se recusaram. Seus senhores ordenaram que fossem banidos de suas famílias, e agora devem caminhar por Rokugan como ronins desonrados. Esta pode ser uma boa escolha para PJs que odeiam receber ordens, embora ainda tenham que se vigiar se quiserem evitar serem abatidos por samurais de clãs de maior posição..
- Mestre + Aluno: O velho e o jovem são uma combinação antiga, tanto na narrativa asiática quanto na ocidental. Em Rokugan, este tema de história produz mestres e alunos que se comportam de acordo com suas respectivas posições. Espera-se que o aluno faça perguntas sem sentido para que o mestre o direcione para a verdade. Do mestre, por sua vez, espera-se ter a resposta à pergunta feita. O Mestre pode dar ao personagem sensei (mestre) mais pontos de Perícias e menos para Atributos, enquanto o aluno deve ser inversamente limitado em Perícias.
- Cônjuges: Jogadores que se conheçam bem podem se sentirem confortáveis o bastante para interpretarem personagens que são cônjuges. Quase qualquer uma das combinações acima poderia ser integrada nesta campanha. Outra ideia é criar um jogo em uma cidade ou fortaleza muito sutil, onde um dos personagens simplesmente cuida da casa, e muitos dos ângulos da história envolvem rivalidades e disputas entre vizinhos, outras famílias, etc.

O Sol e a Lua:
Equilibrando Personagens e Campanhas

Um dos principais problemas que todo Mestre enfrenta em um RPG é equilíbrio, a necessidade de evitar que o nível de poder do jogo saia de controle. Há pouco para limitar jogadores em L5A a comprarem atributos e perícias pertinentes – Agilidade, Reflexos, Kenjutsu, etc. Alguns jogadores podem escolher nunca aumentar sua Vontade ou Força, ou comprar várias Perícias em Nível 1 durante a criação do personagem para melhor utilização dos Pontos de Experiência durante o jogo. Da mesma forma, alguns jogadores podem deliberadamente escolher Desvantagens que são fáceis de "burlar" (ex.: as que só requerem que você as interprete), vendo os pontos ganhos como "gratuitos". Um Mestre sábio sempre achará meios de evitar esses tipos de tentações aos jogadores.

A criação de personagem é um ponto onde o equilíbrio de jogo pode ser garantido desde o começo. Além de impor limites aos clãs ou famílias disponíveis (como discutido anteriormente neste capítulo), o Mestre pode também impor limites ao que o jogador pode e não pode comprar, assim ajudando a definir as posições dos personagens no universo. Vale a pena lembrar que muitos dos grandes samurais PdMs da história de Rokugan têm poucas ou nenhuma Desvantagens, e um Mestre deve sentir-se livre para vetar o bushi ronin epiléptico sem um braço que está tentando se tornar o próximo Campeão do Clã Fênix.

Uma das opções dos Mestres neste quesito é limitar a quantidade de Desvantagens disponíveis. A regra padrão em L5A é um máximo de 10 Pontos de Experiência em Desvantagens, mas em um jogo com vários jogadores, esses pontos podem crescer rapidamente. O Mestre logo se verá não apenas tentando manter uma história detalhada mas também garantir que toda Desvantagem seja utilizada em cada sessão (ou ao menos enquanto elas valerem a pena). Esta edição de Lenda dos Cinco Anéis RPG busca reduzir este fardo concedendo Pontos de Experiência extras para jogadores que se lembrem de utilizar suas próprias Desvantagens, portanto retirando este fardo do Mestre e compartilhando-o igualmente com o grupo. Ainda assim, alguns Mestres podem preferir impor limites mais estritos em Desvantagens. Por exemplo, o Mestre pode definir que cada personagem só pode ter uma Desvantagem significativa, uma falha que os defina. O Mestre também deve sentir-se livre para proibir quaisquer Desvantagens específicas que pareçam contraproducentes para a atual história do grupo ou estilo de jogo..

Equilíbrio de personagem também é encorajado quando um Mestre dirige uma campanha que aborda o amplo aspecto da vida samurai, uma campanha onde espera-se que cada samurai escreva poesia, pinte, cace, visite oratórios e geralmente siga as virtudes do Bushidô e as belezas sociais e expectativas da casta samurai. Neste tipo de campanha, o Mestre pode legitimamente requisitar que certa porcentagem dos Pontos de Experiência sejam dedicados apenas a Altas Perícias.

Este tipo de campanha também tem a vantagem de desencorajar ativamente jogadores de tentar construir personagens unidimensionais. Um jogador que continuamente gaste todos os seus Pontos de Experiência em Atributos e Perícias de combate logo perceberá que seu potente guerreiro é pouco mais do que um desastre anunciado na corte. A capacidade de destruir um oponente com um golpe de tetsubo é de pouco uso quando um Escorpião o desafia a um jogo de Sadane. É claro, o Mestre deve garantir que esta lição sirva para os dois lados – o cortesão com uma vasta gama de perícias artísticas e sociais se verá indefeso quando uma luta ocorre, assim encorajando-o a ter alguns níveis de Kenjutsu ou Bastões.

Aventuras e Estrutura

Uma campanha de RPG é composta de uma série de aventuras que o Mestre escreve e apresenta aos jogadores. Diferentes Mestres usam meios diferentes para criar suas aventuras – alguns preferem criar uma ideia geral e improvisam no caminho, enquanto outros escolhem construir aventuras mais intrincadas com cuidadosas e detalhadas descrições de tramas. Nenhuma abordagem é "melhor" que a outra – um Mestre deve usar o método que melhor servir à sua imaginação, competências e estilo de jogo.

Independente de você como Mestre escrever suas aventuras como linhas gerais ou narrativas detalhadas, para criar uma aventura eficaz, você deve compreender a estrutura de histórias. Uma boa estrutura é feita com componentes vitais para uma boa sessão de RPG – cenários, personagens, ganchos, escolhas, desa-

fios, reviravoltas, causalidades, clímax, repercussões, tema e tom. Cada um desses componentes serve a um papel vital, e se você aspira ser um bom Mestre, você deve conhecê-los (mesmo que superficialmente) e por vezes delineá-los antes do jogo.

Cenário é simples, mas vital. Onde a aventura ocorre, e aonde leva os PdJs? Sem cenário, seus jogadores vagarão por uma tela vazia, a esmo. Embora isto possa funcionar em um jogo experimental, em um cenário de campanha de interpretação normal não pode ser evitado. Ele deve ter algo a ver com o tom e tema do seu jogo. Um jogo de corte é bastante urbano e interno. Há pouco motivo para viagens externas quando se discute com um Garça, a menos que seja para colocar juízo nele. Inversamente, o mais próximo possível de um teto em uma campanha militar é sob a tenda do general. O Guia de Localização deste capítulo fornece muitas possibilidades potenciais de cenários.

Personagens são essenciais para qualquer história. A menos que esteja fazendo um filme pós-moderno alemão sobre maquinário substituindo a humanidade, você não pode contar uma história sem personagens. Personagens dos jogadores e seus PdMs (Personagens do Mestre) acrescentam elementos vitais à sua campanha. Quanta caracterização os PdJs acrescentam ao jogo cabe essencialmente aos jogadores, mas ainda assim, o Mestre deve garantir que PdMs tenham personalidades vívidas e memoráveis, pessoas tridimensionais em vez de figuras de papelão. O Mestre não deve confundir esquisitice com personalidade. Nem todo PdM precisa mancar, ter uma voz estranha e olhos esquisitos. Personagens podem ser diferenciados e se tornarem memoráveis por maneiras mais sutis, e especialmente da forma como respondem aos PdMs.

Os componentes mais vitais do bom personagem são complexidade (não confundir com complicação), flexibilidade, engenhosidade e objetivos — tanto pessoais e globais. PdMs devem ter seus próprios objetivos e suas próprias capacidades, que podem ou não conflitar com as dos jogadores.

Gancho é um termo usado para descrever um conjunto de truques e ferramentas que Mestres podem usar para fazer os PdJs se envolverem com a aventura. "Enganchar" os PdJs é tradicionalmente uma questão unilateral, com o Mestre pensando no que faria cada PdJ se envolver. Em L5A, este problema é resolvido pela eliminação de cobiça como uma opção. Enquanto muitos jogos de fantasia tradicionais usam ouro e magia para reforçar o comportamento específico, samurais raramente são motivados por tais coisas, ao menos em teoria. De fato, eles são chamados à ação por dever e honra. Portanto, tentar envolver todo PdJ na história, independente de clã ou facção, pode ser difícil mesmo para os Mestres mais experientes.

Em uma campanha feita adequadamente, porém, o fardo de fornecer ganchos não deve repousar apenas nos ombros do Mestre. Dê aos PdJs uma chance de se envolverem com a história. Pergunte a eles, o que estão fazendo em Ryoko Owari? O que o leva à Casa de Chá Broto de Pérola? Quando os jogadores se envolvem com as ações dos personagens, eles estão mais propensos a se interessarem na aventura que o Mestre apresenta, e a seguem até sua conclusão sem necessidade de mais estímulos.

Escolhas — especificamente, escolhas relevantes — são o outro lado dos ganchos. Jogadores gostam de tomar decisões, especialmente decisões significativas que afetam o destino de seus personagens. Ninguém quer passar por uma aventura inteira ouvindo o Mestre ler eventos programados acionados por outros eventos. O bastante disso consecutivamente e os jogadores percebem que estão dentro do romance de outra pessoa e não podem sair dele. Quase tão ruim quanto uma aventura onde escolhas são limitadas a opções mais simplistas — esquerda/direita, norte/sul, sim/não. Escolhas devem sempre ser relevantes, e sempre que possível devem ter significado e valor, para os jogadores e seus personagens. De fato, escolhas difíceis e dolorosas são marcas registradas do mundo samurai, e o Mestre deve se esforçar para oferecer esses tipos de situações aos jogadores.

Desafios são o ingrediente principal do jogo — todo jogo, não apenas RPGs. Sem desafios, os PdJs conseguem tudo, não há nada para arriscar e falta conflito e qualquer tipo de tensão. Desafios definem os limites dos personagens. Isto pode aborrecer os jogadores que querem "vencer" em tudo, mas também ajuda a fornecer finais mais valiosos para suas histórias. PdJs que trabalham duro para derrotar o vilão são recompensados emocional e pessoalmente, ao invés de apenas com Pontos de Experiência.

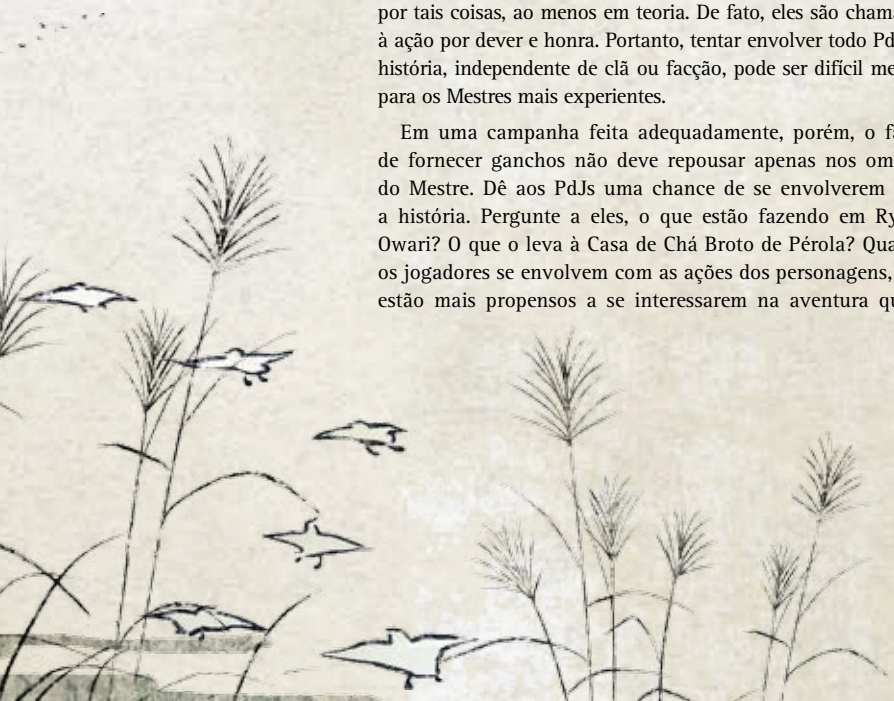
Atingir o nível certo de desafio pode ser bem difícil. Desafios em excesso fazem os jogadores ficarem frustrados e entediados. Se forem poucos, a aventura se reduz a um passeio insignificante. O Mestre deve examinar o tom do jogo e o nível de diversão que os jogadores estão tendo. Aqui, como em muitos outros pontos, o bom jogo de interpretação é revelado como uma colaboração entre Mestre e jogadores. Um Mestre perito registraria as opiniões dos jogadores, tangíveis e intangíveis — nível de monotonia, chatice, diversão, etc. Observar esses sinais diz a um Mestre quando aplicar as pausas e quando aumentar a tensão. Os desafios da história devem atender as necessidades dos jogadores bem como se adequar ao tom e tema gerais do jogo.

Deve-se notar, em tempo, que em um jogo de estilo asiático como L5A não há um requisito automático para que os jogadores "vençam" e superem desafios para ter uma experiência de jogo satisfatória. A importância da tragédia em L5A é discutida com mais detalhes ainda neste capítulo.

Reviravoltas de trama mantêm os jogadores cautelosos. Quantas vezes você leu um livro ou viu um filme, sabendo exatamente o que ia acontecer assim que a trama foi revelada? Se os PdJs sempre completam suas missões sem quaisquer incômodos ou complicações, seus lados estrategistas podem se sentir recompensados por trilhas tão rápidas e fáceis à vitória, mas eles logo se tornam entediados e aborrecidos. Uma história previsível é uma história que não é lembrada, faltando impacto e clima. Quantos episódios de um programa de TV como esse você assistiria?

Porém, uma boa reviravolta de trama não é apenas um acontecimento bizarro. Descobrir que seu daimyo era o vilão o tempo todo é quase tão clichê quanto uma história sem reviravolta alguma. Descobrir que ele tem uma aliança secreta com um shugenja Yogo é melhor. Descobrir que o Yogo é um cultista Orador de Sangue aumenta ainda mais a tensão. Descobrir que um par de Caçadores de Bruxas Kuni sabia da coisa toda acrescenta outra camada à história. E a reviravolta final é que os PdJs têm que assassinar o Yogo e os Kuni para esconder a vergonha de seu daimyo. Este é um bom conjunto de reviravoltas de trama..

Um importante aspecto de reviravoltas de trama é que elas nunca devem vir do nada. Caso contrário os jogadores se sentem trapacea-



dos. Deve haver pistas sutis pelo caminho — nada óbvio demais, mas o bastante para que ao menos um jogador perceba o que está por vir (outra manobra astuta é plantar pistas que os jogadores podem entender, mas os personagens não — acrescentando uma camada inteira de tensão ao jogo). No mínimo, o Mestre deve garantir que as pistas se completem, para quando a reviravolta ocorrer, os jogadores possam lembrar das pistas que perderam e dizer: "Mas é claro".

Causalidade não é um ingrediente crucial em uma boa aventura, mas a enriquece mesmo assim. Se uma história apresenta repercussão às ações dos PdJs (e dos PdMs), ela acrescenta vários benefícios adicionais ao jogo. O mundo de jogo se torna mais realista e atraente. Quando eventos na história são mais críveis, os PdJs pensam mais clara e cuidadosamente sobre suas ações por medo de repercussões debilitantes. De fato, jogadores maduros esperam que isso seja parte do RPG, e o Mestre deve encorajá-los a ver o mundo de jogo como um ambiente vivo que reage às suas decisões.

O Clímax é uma parte importante de qualquer história, sejam curtas ou longas. A tradicional história de três atos tem um só clímax, mas um conto maior pode facilmente ter vários picos e vales pelo caminho. O ponto principal do clímax da história é resolver tudo que estava se encaminhando com algum tipo de final emocionante. De fato, o aspecto emocional do clima é por vezes mais importante que o físico. O final de uma ação desenfreada terá pouco impacto se os PdJs não "sentirem algo" como resultado de seus entraves.

O clímax não precisa resolver tudo, nem precisa colocar os PdJs no lado vitorioso, especialmente em um jogo de L5A onde tragédia e perda são importantes elementos temáticos. Uma simples aventura pode terminar em uma derrota em que os PdJs morrem ou saem em vergonha, mas uma campanha mais longa pode ter vários pontos nos quais os PdJs "perdem". O elemento chave para o Mestre é reconhecer quando é divertido arrasar goblins e quando é mais interessante para a história que os goblins destruam o acampamento do Caranguejo. Porém, deve-se notar que manter os PdJs "para baixo" para satisfazer um objetivo da história é menos importante do que os jogadores gostarem do jogo. Se o ponto da história é os PdJs saírem envergonhados e então se redimirem, o Mestre precisa garantir que os jogadores possam suportar ficarem "para baixo" por um longo período de tempo. Não há regra rígida e simples sobre como fazer isto. O Mestre precisa ter um senso intuitivo de tempo e tom, algo que vem com a experiência.

Tema é por vezes a coisa mais difícil de limitar sobre uma história. Essencialmente, são as cordas invisíveis que conduzem a história. Qualquer roteirista de Hollywood lhe dirá que se você não souber o tema de sua história ao desenvolvê-la, você terá que reescrever muita coisa depois. Se o Mestre sabe que o tema de uma aventura é coragem ou ciúmes antes de começar a escrever, isto ajuda a focar a construção e escolhas de trama posteriores. É muito mais fácil construir a voz e os maneirismos de um shugenja Fênix vingativo em uma história sobre traição do que criar algo para um bushi Unicórnio em um "jogo de luta" deficiente em tema.

Se o tema é o alicerce de uma aventura ou campanha, o Tom é como a aventura é apresentada. Tom pode ser claro ou sombrio, humorístico ou mortalmente sério, conforme as necessidades da aventura ditarem. Uma coisa a ter em mente é que considerar o tom de uma aventura não é fazer as coisas nefastas ou sombrias puramente pelo gosto de torná-las sombrias. Um mundo dividido pela guerra é uma coisa. Um daimyo que mata camponeses sem razão alguma pelo seu próprio desfrute é outra. Que possível emoção tal tom está tentando evocar?

Um Mestre sábio permite que os jogadores ajudem a definir o tom do mundo em que vivem. Um RPG de fantasia precisa ter um tom que combine com as expectativas de todos os envolvidos. Os PdJs são apenas vítimas de seu ambiente, ou heróis do Império? Deixe-os decidirem isto.

Escrevendo Sua Própria Aventura

Esperamos que um Mestre ou jogador de L5A já esteja cheio de ideias de histórias ambientadas no Império Esmeralda... Ou até mesmo fora das fronteiras de Rokugan. E já que não há jeito certo ou errado de criar uma aventura, você pode fazer de fato o que quiser. Se você escolher planejar uma aventura que se abre com muita ação, seguida de dias de investigação e intriga, esta é sua escolha. Ritmo, elementos dramáticos e ação são todas suas. É sério, estamos lhe dando permissão. Fotocopie esta frase e repasse para seus amigos.

Mas se você quer alguma ajuda para organizar suas aventuras, esta seção é para você.

Tipos de Aventuras

Baseada em um Local

Aventuras tradicionais de masmorras e exploração da vida selvagem são as formas mais antigas de aventuras de RPG, e aquelas que muitos jogadores lembram automaticamente quando pensam em jogar. Nesses tipos de aventuras, os PdJs exploram uma área específica e limitada, como uma tumba ou cripta subterrânea, um complexo de cavernas ou um pequeno vale. Os aventureiros vão de um lugar para outro, acionando encontros ou eventos quando entram em uma sala ou área específica. Além disso, cada local tem um texto na aventura que deve ser lido em voz alta, aumentando o clima "programado" das coisas.

Tais jogos têm seu lugar, é claro. Limpar uma masmorra de monstros ou cultistas malignos tem um apelo visceral que muitos jogadores de RPG compreendem muito bem. Mas em L5A, este tipo de aventura deve ser a exceção e não a regra. Imagine tentar visitar seu daimyo passando por uma série de salas numeradas, ou viajar pelas ruas de Toshi Ranbo parando a cada 10 minutos para ouvir outra descrição de um prédio de papel de arroz e sua armação de madeira, com mercadores do lado de fora vendendo suas mercadorias.

Isto não quer dizer que L5A não possa ter aventuras baseadas em localizações. A versão original de *Tumba de Iuchiban*, uma das mais memoráveis aventuras da história antiga de L5A, tem seu clímax com os PdJs explorando uma tumba cheia de armadilhas e ameaças sobrenaturais. Mas em um bom jogo de L5A essas aventuras devem ser usadas esporadicamente, e apenas quando elas realmente fazem sentido na trama.

Mundo Aberto

Em um jogo de abordagem de mundo aberto, o Mestre semeia uma cidade, região ou nação com locais, PdMs, tramas e materiais similares, esperando que os jogadores os descubram e façam uso deles. Esse mundo aberto pode ser tão detalhado ou misterioso quanto o Mestre quiser que seja. Nem tudo precisa ser identificado, mas um sistema deve existir para permitir que os PdJs caminhem para qualquer vilarejo, cidade ou estrutura com uma razoável expectativa de saber o que há lá e o que está acontecendo.

O Mestre deve estar atento, já que um jogo de mundo aberto pode se tornar monótono pelas minúcias de todo familiar e mercador em toda cidade insignificante de Rokugan ter um nome. Ao invés disso, o Mestre deve estar preparado para fazer as coisas rápido, ou saber onde encontrar respostas rápidas. Um arquivo cheia de nomes de PnJs, tipos de edifícios, profissões, atitudes, condições e tudo mais que possa vir a surgir certamente pode ajudar a facilitar o jogo.

O benefício do ambiente de mundo aberto é que o destino dos jogadores é deles mesmos. Eles podem escolher ir e fazer o que quiserem, realizando pequenas tarefas, fazendo alianças com vários PdMs, planejando o futuro, e tentando fazer um Império melhor. O destino do jogo repousa na criatividade dos PdJs, não do Mestre, que essencialmente é um facilitador (e talvez, quando as coisas desaceleram, um instigador). No cenário de mundo aberto, os papéis de jogo são quase todos invertidos.

O formato de uma aventura de mundo aberto não funciona com todos os Mestres. Um monte de ginástica mental e manutenção de registros pode decorrer de uma única sessão, conforme o mestre improvise e reaja às ações e questões dos jogadores. E um Mestre que prefira grandes histórias épicas está sujeito a achar esse formato muito solto e sem foco. Entretanto, planejamento e preparação andam lado a lado com o formato de mundo aberto e esse tipo de estilo de aventura não libera o Mestre do fardo de sempre ter algo para os PdJs fazerem.

Orientadas ao Personagem

Aventuras orientadas aos personagens são quase o oposto exato do cenário tradicional baseado em localização. Ao invés de ter o Mestre à frente da história, obrigando os jogadores a entrarem na "missão", os PdJs são responsáveis por sua própria trama, direcionando-se pela história ou, no mínimo, decidindo o que querem fazer ao invés de simplesmente aceitarem a última missão dada por seus daimyos.

Jogos orientados aos personagens apresentam desafios incomuns aos Mestres, pois este tipo de jogo não se encaixa totalmente à norma aceita. Tais jogos podem ser bem diferentes de outros jogos de RPG, e também desafiam os meios pelos quais Mestres escolhem estruturar suas histórias. Mas há recompensas substanciais para este método alternativo.

Uma das chaves para criar uma história orientada aos personagens bem sucedida é fazer desaparecer a ideia de que o Mestre está lá para entreter ao invés de facilitar. Depositar a responsabilidade pelos objetivos da aventura nos ombros dos

PdJs contribui em muito para mudar o estilo de jogo. Embora isso possa confundir os Mestres que estão acostumados a escrever uma história para os PdJs "interagirem" com ela, pode valer o esforço extra.

Para iniciar uma aventura, o Mestre só precisa fornecer um cenário e um tom para cada um dos PdJs. Cada um deve saber como é que seu personagem foi parar lá e com quais objetivos. Por exemplo, o Mestre pode criar uma aventura em um remoto vilarejo do Escorpião, próximo às fronteiras com Garça e Leão. O vilarejo é conhecido por sua produção de arroz e chá, mas normalmente é ignorado por seus clãs vizinhos. Porém, rumores recentes de atividade criminal o colocaram na dianteira dos boatos políticos, e esses boatos têm um fundo de verdade.

O vilarejo tem várias "histórias" para os PdJs explorarem, todas elas planejadas pelo Mestre. Mas ao invés de um cenário de três atos onde os PdJs encontram tudo em intervalos predeterminados, os PdJs descobrem o sofrimento dos aldeões em seu ritmo próprio, e reagem como acharem melhor. O Mestre coordena como o vilarejo e seus habitantes reagem aos jogadores, e a história é criada através dessas interações.

Este estilo de jogo não é para todos. Mestres que queiram contar uma história mais épica e revolucionária podem considerar este estilo de aventura insuportável, já que põe muito da história fora de seu controle. E jogadores que prefiram um estilo de jogo mais passivo e reativo podem se frustrar com um cenário de jogo que espera que eles façam algo.

Episódica

Em uma campanha episódica, cada aventura é fechada em si mesma. Em cada sessão de jogo, o Mestre põe os PdJs nos passos de uma história clássica de três atos. Há uma preparação rápida, algumas complicações e então a resolução, tudo em uma noite de jogo. O episódio em si é um de vários, a soma deles compõe uma "série", se você quiser. O objetivo do Mestre em cada episódio é chegar ao encerramento da história antes da sessão de jogo terminar. Essas aventuras não precisam seguir a estrutura de três atos de maneira totalmente rígida, mas as sessões de jogo individuais devem tentar ter mais foco do que em um jogo de final aberto orientado aos personagens. Este conceito básico restringe muitas opções de jogo.

Um método de jogo episódico é escrever a campanha como um programa de TV. Ao dar papéis aos PdJs em um "show", você dá à campanha uma direção e foco. Talvez os PdJs investiguem assassinatos e/ou rumores fantasmagóricos pelo Império; ou talvez sejam diplomatas do Trono Esmeralda, enviados para todo canto do Império para assegurar alianças e resolver problemas. Todo show tem um tema e foco, dando ao Mestre um lugar para começar cada sessão. Sem tal foco, a campanha é pouco mais do que um conto de samurais que vagam por aí "procurando por aventura", e isso pode afundar em poucas sessões.

O Mestre pode criar a razão para os PdJs se aventurarem juntos, ou, mais preferivelmente, se sentar e trabalhar nisso com eles durante a primeira sessão. Este episódio "piloto" pode ser uma ocasião mais casual em que todos entram em seus personagens e definem o que estão fazendo.

Uma alternativa a este modelo de "programa de TV" poderia ser pensada como um programa de TV paga, onde todos os personagens vivem na mesma cidade e prosseguem com suas maquinações pessoais. Este tipo de jogo pode ser uma combinação de estilos episódicos e orientados aos personagens.

Já que os PdJs são as "estrelas do show" em si, neste tipo de jogo pode ser importante deixá-los "vencerem" mais vezes, evitando temas mais trágicos de outras campanhas. De fato, uma taxa de 100% de sucesso está fora de questão. Uma das maneiras mais fáceis de fazer isto é o Mestre fazer um pequeno trabalho prévio e deixar a história se desenrolar na mesa. Por exemplo, o Mestre escolhe um local (vilarejo do Unicórnio), uma trama (samurai morto), a primeira pista (uma katana desaparecida) e um vilão (Moto Xiong). Dali, os PdJs são deixados para "desbravar" seu caminho pela trama. Na TV, quase toda primeira pista leva os personagens ao caminho certo. Por que não em um RPG? Se um PdJ intui (com lógica suficiente) que o assassino deve ter sido alguém conhecido pela vítima, então que isto seja verdade. Se um PdJ presume que os moradores locais devem ter visto algo, isto também se torna verdade — e talvez depois de alguns interrogatórios, os PdJs descubram um camponês que de fato sabe de algo. Este estilo de jogo episódico não deve substituir a criatividade do Mestre, mas deve inspirá-la. Dar aos PdJs um apoio na história tende a melhorar a aventura ao invés de piorá-la.

Se o Mestre quiser levar o modelo de programa de TV à sua máxima expressão, deixe os jogadores escolherem atores para representar seus personagens na campanha. Isto, também, dá aos jogadores outro atrativo no jogo. A lista de opções é vasta, especialmente se os jogadores considerarem todos os atores asiáticos, não só os japoneses (se todos quiserem jogar com Ken Watanabe, que assim seja).

O Épico

O mundo de Rokugan tende à narrativa épica — é um vasto e próspero Império, regido pela guerra e por conflitos políticos, confrontando as igualmente vastas ameaças como as Terras Sombrias e a Escuridão Enganosa. Muitos dos períodos famosos e populares da história de Rokugan descrevem embates desesperados para salvar o Império de terríveis males apocalípticos — o retorno de Fu Leng no arco da Guerra dos Clãs, ou a invasão das legiões da deusa estrangeira Kali-Ma. Mais geralmente, filmes e literatura fantásticos são repletos de contos épicos de bem contra o mal, e a contínua popularidade dessas histórias mostra seu atrativo. Jogadores e mestres podem gostar muito de recriar os contos épicos de Rokugan ou criar novos por conta própria.

Uma história épica tende em muitos aspectos ao lado oposto do espectro de aventura da aventura orientada ao personagem, já que o Mestre está liberando eventos imensos que prosseguirão independente das ações dos personagens. Isto torna perigosamente fácil que um épico caia na armadilha discutida anteriormente nesta seção: uma narrativa programada onde os jogadores são incapazes de controlar seus destinos. Um bom método de evitar esta armadilha é tornar os jogadores participantes-chave do conto a se seguir. Colocar o destino de PdMs vitais e grandes batalhas diretamente nas mãos dos jogadores e fazê-los viver

com as consequências, sejam boas ou más. Outro método é evitar tentar forçar a trama em uma trilha particular se os PdJs estão indo em outra direção. Mesmo em um épico, o Mestre deve sempre estar pronto e disposto a mudar onde sua trama está indo em resposta aos jogadores. Em um épico, o Mestre pode saber onde terminará a história, mas os jogadores devem decidir como chegar lá — e se necessário, o Mestre pode mudar o final!

Diferente do jogo episódico, um épico manterá uma intensa continuidade da trama de uma sessão de jogo para a próxima, e o Mestre pode encerrar sessões em um impasse. Isto exige muito do Mestre, já que deve manter tramas de larga escala entrelaçadas e elencos de PdMs correspondentemente grandes. A recompensa é uma profunda e gratificante experiência de jogo que mantém os jogadores pedindo por mais.

Um potencial problema em uma história épica é que os jogadores podem se sentir ofuscados pelos proeminentes e por vezes incrivelmente capazes PdMs que habitam o seu mundo. Uma campanha ambientada na era da Guerra dos Clãs, por exemplo, põe os jogadores na mesma época que os Trovões Renascidos, figuras lendárias como Akodo Toturi e Hida Yakamo. Como as ações e escolhas dos jogadores podem importar quando esses poderosos heróis estão para entrar em jogo e salvarem o dia? De fato, este não é um problema limitado a L5A. Qualquer RPG com um mundo de fantasia ou ficção científica "canônico", como Guerra nas Estrelas ou Senhor dos Anéis, enfrenta o mesmo enigma. Se os heróis da história já existem, os personagens dos jogadores não podem fazer mais do que partes pequenas.

A solução para este problema é bem simples: tire a segurança. Apenas porque o Mestre está criando um jogo em uma era "canônica" não significa que ele é um escravo dos detalhes específicos da linha narrativa. Mate os grandes heróis PdMs, ou ainda melhor, Macule-os e transforme-os em vilões. Se Akodo Toturi agora é um comandante das Terras Sombrias o futuro do Império de fato está em dúvida, e os personagens dos jogadores devem entrar como a única esperança de Rokugan. George R. R. Martin, autor da série de fantasia As Crônicas de Fogo e Gelo, deliberadamente matou a maioria dos personagens proeminentes no fim do primeiro volume da série para mostrar aos leitores que a coisa era séria. Um Mestre talentoso pode fazer o mesmo, e as recompensas serão similares: de repente os jogadores sabem que seus personagens estão por conta própria e que o Império depende apenas deles.

Mapa de Relacionamentos

Uma alternativa para planejar uma aventura ou uma campanha inteira é o método de mapa de relacionamentos. Basicamente, um mapa de relacionamentos é construído sobre a ideia de que o mundo de jogo é uma coisa fluida que existe com e sem a interferência dos PdJs, mas assim que começam a interagir com este ambiente e com as coisas nele, o mundo muda em resposta. Um exemplo extremamente simples disto é um RPG de computador onde os PdMs se sentam e esperam os PdJs aparecerem e acionarem eventos. Uma versão mais complexa pode ser vista em programas de TV como *Brotherhood* ou *Deadwood*.

Uma campanha de mapa de relacionamentos é similar à campanha de mundo aberto, mas se preocupa menos com o mundo e mais com os personagens nele. Um Mestre com mapas de relacionamentos pinta a tela de seu mundo de jogo com um pincel mais fino, detalhando os PdMs importantes e determinando seu valor e associações uns com os outros.

Antes de uma aventura ou campanha começar, o Mestre deve criar um número significativo de PdMs — não menos do que sete, mas não mais do que cinquenta — cada um com objetivos definidos, planos e aspirações, semelhantemente aos PdJs. Eles são, na prática, personagens reais competindo com os outros personagens no mundo. Eles não são um conjunto estático de números esperando para serem encontrados pelos PdJs. Eles não existem meramente para serem frustrados (ou frustrarem) os PdJs. Ao invés disso, eles existem para tornarem o ambiente de jogo real.

Um bom exercício mental aqui é imaginar sua própria vizinhança. Há pessoas morando perto de você que você conhece, e outras que não conhece. Cada uma é um PdM na história de sua vida. Um dia, você descobre que um vizinho pretende concorrer a prefeito, mas quer manter isto em segredo, pretendendo revelar sua candidatura no momento certo. Você tem uma oportunidade de fazer algo com esta informação, mas convenhamos, você não... Não é um canalha, afinal. Talvez o vizinho não seja uma boa pessoa, e você sabe que ele seria um horrível prefeito. Agora você tem um dilema. Extrapole o problema ao Império Esmeralda, com personagens que operem no mundo do subterfúgio político melhor que você, e agora você tem uma história onde não havia nada antes.

Quando você mapeia relacionamentos, você permite que os PdJs melhorem as histórias que afetem diretamente suas ambições pessoais. Como você constrói um mapa de relacionamentos cabe a você. A chave aqui é construir uma sociedade funcional com a qual os PdJs podem interagir, sem a estrutura exagerada de uma trama que pode potencialmente desvalorizar escolhas individuais. Cada fio ou passo no mapa deve ser algo que os PdJs têm uma chance de encontrar... Mesmo que seja um objetivo simples como "encontrar-se com o daimyo", os PdJs devem ter uma oportunidade de ouvir ou descobrir deste plano, se estão procurando por ele.

Uma campanha de mapa de relacionamentos não é adequada para o jogo épico, obviamente, embora elementos dele possam ser incorporados em tal campanha. Mas funciona extremamente bem em uma campanha de menor escala construída em uma estrutura episódica ou de mundo aberto.

Iniciando a Aventura

Um Convite

Assim que o Mestre decidiu que tipo de campanha mestrar, há ainda a questão de como reunir os PdJs e envolvê-los na história. A sessão inaugural pode ser vital para definir o tom e forjar um grupo distinto de personagens em um grupo coeso.

O método mais simples para iniciar uma campanha é fazer o daimyo de cada jogador convidá-los a uma celebração, evento, feriado ou férias. Lordes egocêntricos são mais do que dispostos a irem a esses eventos, mostrarem suas posições gloriosas e súditos — os PdJs os acompanhando. Os detalhes do evento não são importantes — o que importa é ter todos em um lugar ao mesmo tempo, onde a "real" história pode começar.

Uma aventura de exemplo poderia envolver um assassinato ou outro ato criminoso que os PdJs devem resolver, assim garantindo-lhes glória ou outro ganho pessoal. A aventura de exemplo no fim deste capítulo é um exemplo desses cenários. Dali, fios narrativos podem se espalhar para o resto da campanha.

Derrota

Um dos meios mais eficazes de motivar os personagens — especialmente um grupo diverso e desarmônico de personagens — é dar-lhes um inimigo comum. Um Mestre astuto pode fazer uma campanha inteira iniciando com os PdJs sofrendo uma humilhante derrota. E se sua primeira sessão iniciasse com um dignitário Imperial morto por um arrogante chefe bandido enquanto os PdJs são incapazes de salvá-lo? Todos os PdJs são deixados com a reputação em frangalhos; talvez eles ainda se tornem ronins. Neste ponto, lealdades de clãs e históricos anteriores dificilmente importam — tudo o que os PdJs têm é um interesse comum em caçar e derrotar o bandido que arruinou suas vidas.

Iniciar um jogo com uma derrota cruel pode parecer contraproducente, mas pode funcionar extremamente bem se o Mestre está tendo dificuldades em formar os PdJs em um grupo coeso. E isto pode ser facilmente expandido a uma história maior se o Mestre e os jogadores desejarem. Talvez esse bandido brutal tenha de fato sido contratado por um rival político, a mente real por trás da derrota dos PdJs. Talvez os PdJs tenham esbarrado em um plano dos Kolats, Gozoku ou dos Oradores de Sangue. As possibilidades são infinitas.

In Media Res

In media res ("no meio das coisas", em latim) é uma técnica literária onde a narrativa se abre no meio de uma história ao invés de começar com a tradicional exposição de uma trama. Por vezes os componentes da história (personagens, conflito e cenário) são introduzidos depois através de várias técnicas, incluindo *flashbacks* — mas por vezes são ignorados totalmente. Embora este conceito de iniciar uma história no meio tenha se iniciado séculos atrás, narrativas modernas ainda acham muitos usos para ela. RPGs têm ignorado este método de narração, mas ele pode ter o seu lugar.

Imagine uma aventura que começa com os PdJs de pé sobre os corpos mortos de seus inimigos. Cada jogador pode explicar, do seu ponto de vista, como ou o que levou a isto. Cada jogador deve trabalhar sob certos parâmetros, respeitando o contrato social do jogo, mas caso contrário lhe é permitido explicar de qualquer maneira como seu personagem chegou a este momento. Como é que um Caranguejo, um Garça, um Fênix e um Escorpião chegaram no mesmo lugar, na mesma hora, para destruir 30 bandidos antes que pudessem disparar uma simples flecha acesa no vilarejo vizinho?

Imagine uma aventura que começa com os PdJs diante de seus daimyos, prontos para cometerem seppuku, apenas para ter a aventura toda ocorrendo em flashbacks levando até este ponto inevitável.

Ou imagine este mesmo cenário, onde os PdJs passam as últimas horas de suas vidas tentando explicar o que houve a um implacável e antipático lorde.

Ou imagine este mesmo cenário, onde os PdJs passam as últimas horas de sua vida tentando explicar o que houve a um implacável e antipático lorde.

Imagine uma aventura que comece com os PdJs passando pelos portões da Muralha Kaiu adentrando as Terras Sombrias. E daí? Importa que destino os levou até lá? Eles estão sendo banidos? Alguma coisa importa quando a única coisa diante dos personagens é literalmente o inferno na terra?

Ou imagine que os PdJs entram nas Terras Sombrias acorrentados, sua liberdade só é dada quando os portões se fecham atrás deles e uma só chave cai do topo da Muralha. Talvez os PdJs nem se conheçam.

Imagine uma aventura que começa com os PdJs envenenados.

Imagine uma aventura que começa com os PdJs chegando na corte de inverno, convites em mãos.

Imagine uma aventura que começa com os PdJs acordando em uma ilha não registrada em Amaterasu Umi.

Imagine uma aventura que começa com os PdJs sem suas memórias...

A lista continua.

Estrutura de Aventura: Ato Dois

O assim chamado "segundo ato" de uma história normalmente é definido como a parte de "ação crescente" do conto, onde os eventos crescem e os personagens mostram suas verdadeiras cores, boas e más. Os RPGs de estilo tradicional ocidental por vezes ausentam esta parte da história. Em uma estrutura de cenário do tipo "aqui está o que você precisa matar, aqui é onde ele está, agora vá matá-lo", a única ação crescente que ocorre são as cenas de luta a caminho da toca do vilão final. Mas em Lenda dos Cinco Anéis, um jogo baseado na narrativa asiática, os heróis raramente vão em uma busca "vá matar isto". Normalmente, os heróis têm uma obrigação para com alguém ou algo maior que eles próprios. Isto por si só muda a história para algo mais construído ao redor do desenvolvimento do personagem e do conflito crescente.

Alguns jogadores e Mestres podem perguntar: "A jornada para a toca do vilão não é o segundo ato da história? Não é isso que é chamado de *Jornada do herói?*". Superficialmente, é o que pode parecer. Mas a imensa diferença entre *A Odisseia* e *Fractured Halls of the Goblin King* é que a jornada da *Odisseia* revelou bastante do caráter de Odisseu, muito mais do que seus atributos e poderes. A jornada de *Fractured Halls* fornece aos PdJs treino nas acrobacias de ficha de personagem mas não muito além disso.

O segundo ato de uma aventura é uma oportunidade para explorar as personalidades dos personagens, determinar porque as pessoas estão na jornada, e que possíveis razões elas têm para enfrentar o vilão. Ele fornece uma base para outras "aventuras" pessoais para embelezar e encarnar o que de outro modo seria uma história de estrutura em rota. Consideremos o exemplo de Shakespeare: sabemos que Hamlet quer sua vingança (de um jeito ou de outro) no fim da história, mas o que não sabemos é que ele é tão covarde e tão atormentado. Sua perturbação interna constitui o cerne da história. Sem ele, tudo que se tem é um rei morto e um filho reclamão que quer socar alguém no olho.

RPGs não são Shakespeare. Mas têm uma gama de inspiração muito maior para se recorrer do que o velho Will tinha. Junte mentes criativas o suficiente na mesa de jogo, dispostas a jogar uma história intrincada de três (ou cinco) atos, e nem mesmo o Bardo poderá competir com o que eles poderão construir juntos.

Use o Ato Dois de uma campanha de RPG para explorar o que não pode ser explorado durante o começo e o fim da história. Mostre o que o daimyo de fato pretende, ou porque o Imperador quer tanto ele morto. Permita que os PdJs explorem suas próprias razões para se juntarem à aventura além de Pontos de Experiência e Glória. Recompense esses PdJs que revelarem planos secretos ou informações pessoais correspondentemente ao tom da jornada. Os esforços projetistas do Mestre serão mais ricamente recompensados, pois o grupo passa mais tempo explorando o que o Mestre construiu. E como isso pode ser ruim?

Restrições da Trama

Mestres usam restrições para manter os personagens da trilha da história, forçando-os a lidar com os limites de suas ações. É claro, o Mestre pode ser cuidadoso sobre o exagero das restrições, já que os jogadores ressentirão se acharem que estão sendo "guiados" pela trama. Porém, uma das forças de L5A é que o mundo de jogo apresenta todo um conjunto de restrições que o Mestre pode usar enquanto continua completamente autêntico ao cenário. Samurais são limitados desde o nascimento na elaborada lei social e moral do Bushidô e a ordem social rokugani. A seção a seguir lista várias restrições que funcionam excepcionalmente bem em L5A:

- **Orientação dos Ancestrais:** Samurais sabem que seus ancestrais estão vigiando-os do Yomi. Em todo passo, o espírito de sua bisavó continua a lembrá-los das expectativas depositadas neles. Talvez uma PdJ Utaku esteja buscando vingança em nome de sua ancestral, ou um ancestral Leão tenha enviado os PdJs para encontrar sua espada há muito perdida. Orientação dos ancestrais pode funcionar especialmente bem em uma campanha onde os jogadores e o Mestre trabalhem para desenvolver a trama, já que jogadores que escolhem ter seus personagens Assombrados terão ideias mais específicas do que seus ancestrais esperam deles, ideias que o Mestre pode transformar em uma linha narrativa completa.
- **Maldição/Doença:** Uma maldição assombra os PdJs — não é um evento raro no mundo de Rokugan. Cuide para que ela não seja uma restrição muito poderosa; qualquer coisa que faça membros caírem provavelmente é demais, enquanto uma maldição que lentamente devora um samurai ao longo de 20 anos seria apropriado. Para a maldição funcionar ela deve afetar todos os PdJs constantemente, mas não frustrar os jogadores e fazê-los parar de jogar. O objetivo da aventura pode ser encontrar uma cura para a maldição, ou a maldição pode fornecer um obstáculo para os PdJs superarem ao longo do caminho para o objetivo.

  Uma restrição de doença é similar a uma maldição, mas o personagem pode morrer se não for curado. Inversamente, um samurai pode precisar obter uma cura para um vilarejo inteiro, ou uma fortaleza atingida pela praga.
- **Diplomacia:** Com

esta restrição, os PdJs foram ordenados a tratar alguém (ou todos) gentilmente apesar de qualquer rivalidade ou inimizade preexistente. A restrição a ser aplicada deve ser razoável; samurais que desonrem seu clã com engôdos devem ser ameaçados com guerra aberta ou resultados igualmente desastrosos caso falhem. Esta é uma restrição relativamente simples que simplesmente força os PdJs a se comportarem, e Mestres são encorajados a tentar usá-la durante suas primeiras sessões. Funciona bem para todo tipo de personagem, e força os jogadores a interpretar ativamente os princípios organistro de etiqueta e cortesia — coisas que devem se tornar uma segunda natureza para samurais experientes.

- **Sem Magia:** Os kamis não respondem aos shugenjas por alguma razão, ou a magia é proibida por razões sociais durante a aventura. Shugenjas devem encontrar outro meio de serem úteis ao grupo. Talvez seus manuscritos tenham sido roubados, ou a aventura ocorre em uma zona das Terras Sombrias onde a magia é respondida por malignos kansens. Esta é uma restrição muito severa, mas funciona para promover interações de personagens e resolução de problemas.
- **Não Ferir o Culpado:** Espera-se que os PdJs tratem um antagonista jurado com cuidado, talvez ainda mais para servir como seus guardas ou protetores. Por exemplo, se estão levando um nobre à justiça, espera-se que eles o mantenham vivo até o julgamento. Se estão lutando contra outro clã, talvez devam garantir a segurança de um shugenja inimigo. Este tipo de restrição é especialmente útil para jogos em que PdMs importantes devem ser mantidos vivos para futuros propósitos da trama. Ela também pode ser usada como teste à fibra moral dos personagens — eles podem seguir as regras do Império e poupar seu inimigo jurado?
- **Sem Armas:** Uma versão mais extrema de Não Ferir, esta restrição de aventura impede os PdJs de sacarem suas armas, ou talvez até mesmo carregá-las. Eles devem pensar em outros meios ao invés de ação em cada situação. Isto é especialmente útil e apropriado em situações de corte, já que espera-se que samurais desarmem-se na presença de superiores sociais significativos. Mestres podem usar esta restrição para forçar os jogadores a lutarem criativamente ao invés de confiar automaticamente em suas katanas. Por exemplo, samurais que fiquem em pousadas ou casas de chá normalmente deixam suas armas em seus quartos ou sob os cuidados de um segurança ronin para evitar violência entre hóspedes bêbados. O que acontece quando a pousada é atacada por ninjas?
- **Veneno:** Similar a Maldição, os PdJs são envenenados no começo da aventura. Talvez um veneno seja um ardil para nublar a mente, mantendo-os longe do real objetivo da aventura, ou talvez vise brincar com eles pelo prazer sádico de um inimigo vingativo. Há um antídoto? Um catalisador? Antes de tentar esta restrição, Mestres devem considerar cuidadosamente quem envenenou os personagens e se os PdJs terão chance ou não de encontrar esta pessoa. Isto pode facilmente levar a uma sub-aventura entre histórias maiores.
- **Alarmes Falsos:** Mestres que decidam que os jogadores estão se movendo rápido demais rumo ao clímax ou conclusão de sua aventura podem incorporar pistas falsas para distrair e despistá-los. Rokugan oferece uma vasta oportunidade de manter os PdJs pensando sobre seu destino, e rumores e boatos que levam os jogadores a becos sem saída certamente deixarão um Mestre que goste de brincar de "gato e rato" muito feliz. É claro, o julgamento devido deve ser usado — exagerar de pistas falsas pode ser abusivo, violando a confiança entre Mestres e jogadores.
- **Sigilo:** Uma restrição muito popular e eficaz em Rokugan. Os PdJs recebem o pedido de fazer algo sigilosamente. Talvez seus senhores exijam que eles assassinem um rival. Ele jamais admitirá que deu a ordem de matar o homem; eles não têm sanção oficial para realizar o ato, e nenhum documento de viagem pode ser emitido. A honra do samurai deve ser questionada se forem pegos, e se o ato for extremo eles podem ser ordenados a cometerem seppuku.
- **Vergonha:** Os PdJs são de algum modo envergonhados ou desonrados, e ainda assim devem servir ao seu senhor. Talvez a história se abra com uma explicação de sua vergonha e eles passem a aventura tentando encontrar o culpado responsável. No fim, eles podem ser exonerados ou receber permissão para cometer seppuku. De qualquer modo, eles tiveram sucesso.
- **Limite de Tempo:** A aventura tem um contador regressivo embutido. À medida que os PdJs correm para atingir seu objetivo, outros fatores conspiram para derrubá-los. Talvez eles recebam um número de horas para localizar um nobre Seppun sequestrado ou sejam considerados culpados de seu rapto. Outra possibilidade é os jogadores descobrirem um exército oculto se aproximando de suas terras. Eles devem voltar para seus daimyos a tempo de avisar ou perdem suas terras ancestrais para o inimigo. Tenha certeza de registrar o tempo cuidadosamente neste tipo de aventura, já que os jogadores irão querer usar todo tipo de descuido em sua vantagem.

Anulando Desvantagens

O Livro do Fogo discute a obtenção de Vantagens após a criação de personagem, algo que deve sempre ser feito com consulta e permissão do Mestre. Porém, outro possível meio de gastar Pontos de Experiência é se livrar de uma Desvantagem. Isto é feito pelo gasto de Pontos de Experiência igual ao custo original da Desvantagem.

"Anular" uma Desvantagem é algo que deve ser feito apenas com a permissão do Mestre. Você deve considerar cuidadosamente se a Desvantagem é de fato algo que pode ser removido (não se pode de fato anular Membro a Menos, por exemplo). Você deve considerar as ações do personagem até este ponto, e se essas ações justificam a remoção da Desvantagem. Por exemplo, um personagem Bravo que tem se esforçado para controlar sua raiva e comportamento de maneira mais honrada é um personagem que pode justificar o gasto de pontos para se livrar de Bravo.

Recompensas pelo Sucesso:
Pontos de Experiência

Personagens em L5A são capazes de melhora com o gasto de Pontos de Experiência. Esses pontos são concedidos pelo Mestre, em quantidades baseadas em quão bem os PdJs se saem e quão rápido ele quer que eles progridam.

Normalmente, Pontos de Experiência são entregues no fim de cada sessão de jogo. Porém, alguns Mestres preferem conceder Experiência na conclusão de cada história ou linha dramática, especialmente em campanhas onde histórias duram duas ou quatro sessões.

Não há fórmula certa para conceder Pontos de Experiência. Cada Mestre decide quão rápido os personagens dos jogadores devem avançar para se adequarem aos temas e estilo da campanha. Um Mestre que queira uma campanha tensa de baixo poder em que a progressão dos personagens é um prêmio difícil, dará uma quantidade modesta de Pontos de Experiência, enquanto um Mestre que esteja montando uma campanha do tipo heroica será mais generoso ao dar Experiência. Alguns Mestres podem desejar relacionar Experiência às realizações dos jogadores ou boa interpretação, enquanto outros simplesmente distribuem uma quantia justa por sessão de jogo.

Como exemplo, o modelo "clássico" de Pontos de Experiência dá 1 XP por sessão de jogo, 1 XP por boa interpretação, e 1 ou 2 XP para realizações em jogo. Também oferecemos a sugestão do *Livro do Fogo* em que jogadores recebem 1 XP em cada sessão de jogo onde efetivamente interpretem as Desvantagens de seu personagem, assim recompensando-os por se lembrarem das fraquezas de seus personagens, e usando-as no jogo.

O fator mais importante a considerar na distribuição dos Pontos de Experiência é a velocidade com que o Mestre quer que os personagens dos jogadores avancem em Nível de Sabedoria. O seguinte pode ser usado como orientações:

- Distribuir 3 ou 4 Pontos de Experiência por sessão fará os personagens avançarem para o Nível 2 em cerca de 10 a 12 sessões e ganharem um Nível de Sabedoria adicional a cada 8 a 10 sessões seguintes.
- Distribuir 5 a 6 Pontos de Experiência por sessão fará os personagens avançarem para o Nível 2 em cerca de 8 a 10 sessões e para maiores Níveis de Sabedoria de 6 a 7 sessões.
- Distribuir de 7 a 8 Pontos de Experiência por sessão fará os personagens avançarem para o Nível 2 em cerca de 5 a 7 sessões e para maiores Níveis de Sabedoria a cada 3 ou 5 sessões.

Conceder mais de 8 Pontos de Experiência por sessão não é recomendado, a menos que o Mestre esteja criando um jogo que é deliberadamente feito para os personagens escalarem muito rapidamente em nível de poder.

Construindo Histórias:
As 36 Tramas do Escritor

Georges Poltri escreveu um livro (baseado na obra de Carlo Gozzi) no qual ele diz haver apenas *Trinta e Seis Situações Dramáticas* e que todas as tramas passam por uma dessas 36. Os autores deste livro não têm interesse em contestar ou pesquisar essa alegação. Porém, esta lista de tramas básicas pode ser muito útil para o aspirante a Mestre, logo a imprimimos a seguir (em ordem alfabética, não na ordem original de Polti).

Junto com cada situação dramática estão os elementos principais necessários para cada trama. Por exemplo, para criar um cenário de abdução, precisa-se de ao menos um PdM abdutor, um PdM abduzido (vivo ou não), e um PdM guardião. E também todo PdM adicional à vontade do Mestre.

Lista

- **Abdução**
  Abdutor, Abduzido, Guardião
- Adultério Assassino
  Dois adúlteros, o Traído
- Adultério
  Cônjuge Enganado, Dois Adúlteros
- Ambição
  Pessoa Ambiciosa, Coisa Cobiçada, Adversário
- Autossacrifício por Compatriota
  Herói, Compatriota, Pessoa ou Coisa Sacrificada
- Autossacrifício por um Ideal
  Herói, Ideal, Pessoa ou Coisa Sacrificada
- Ciúmes Indevidos
  Ciumento, Objeto dos Ciúmes, Suposto Cúmplice, Autor do Engano
- Compatriota Mata Compatriota Desconhecido
  Assassino, Vítima Desconhecida, Revelador
- Conflito com um Deus
  Mortal, Imortal
- Crimes de Amor
  Amante, Amado, Tema da Desilusão
- Crimes Involuntários de Amor
  Amante, Amado, Revelador
- Desastre
  Poder Arruinado, Poder Vitorioso ou Mensageiro
- Descoberta de Desonra de um Ente Amado
  Descoberta, Culpado
- Empreitada Ousada
  Líder Audaz, Objetivo, Adversário
- Enigma
  Interrogador, Buscador, Problema
- Imprudência Fatal
  Pessoa Imprudente, Vítima ou Objeto Perdido
- Inimigo Amado
  Inimigo Amado, Amante, Aquele que Odeia
- Inimizade Familiar
  Dois Familiares que se Odeiam
- Julgamento Errôneo
  Enganado, Vítima do Engano, Autor do Engano, Pessoa Culpada
- Loucura
  Louco, Vítima
- Necessidade de Sacrificar um Indivíduo
  Herói, Vítima Amada, Necessidade do Sacrifício
- Obstáculos ao Amor
  Dois Amantes, Obstáculo
- Obtenção
  Duas ou mais Partes Opostas, Objeto, Árbitro
- Perseguição
  Fugitivo da Punição, Perseguidor
- Perda de Entes Amados
  Morto, Testemunha, Executor
- Recuperação de Ente Perdido
  Buscador, O Encontrado
- Remorso
  Culpado, Vítima, Interrogador
- Resgate
  Desafortunados, Ameaçador, Recuperador
- Revolta
  Tirano, Conspirador
- Rivalidade Entre Superior e Inferior
  Superior, Inferior, Objeto
- Rivalidade Familiar
  Parente Predileto, Parente Rejeitado, Objeto
- Sacrifício de Entes Amados
  Herói, Vítima Amada, Necessidade de Sacrifício
- Súplica
  Perseguidor, Suplicante, um Poder em Autoridade
- Tudo Sacrificado Pela Paixão
  Amante, Objeto da Paixão, Pessoa ou Coisa Sacrificada
- Vingança
  Vingador, Criminoso
- Vingança pela Família ou Sobre a Família
  Parte Vingativa, Parte Culpada, Parente
- Vítima de Crueldade ou Infortúnio
  Desafortunados, Mestre ou Pessoa Azarada

Muito provavelmente você conhece as trinta e seis tramas, ou ao menos leu algo sobre os conceitos das tramas. Mas e daí? Há maneiras quase infinitas de interpretar cada uma das tramas e uma miríade de opções para as estruturas das tramas em si. Demoraria toda uma vida para explicar todas... E este livro só tem umas 100 páginas restando... Então, não podemos fazer isto. Ao invés disso, vamos olhar uma das tramas e conceber quantas "opções" forem possíveis a partir dela, e então abordar as várias outras de maneira mais geral.

Escolhendo uma trama a esmo, escolhemos *Revolta*. Esta não é uma trama típica de aventura, mas nos permite construir uma aventura ao redor do grupo inteiro, não apenas de um só personagem. Esta trama requer dois personagens maiores — um tirano, e vários conspiradores. Adicionar al-

guns capangas ao tirano não faria mal, mas não é necessário para o drama. Gastando alguns minutos pensando, temos as seguintes possibilidades de trama.

- O hatamoto do clã determina que o daimyo se tornou corrupto e precisa ser deposto, e conta com a ajuda dos PdJs em sua jogada.
- Um dos PdJs foi longe demais ao lidar com os outros e servos outrora leais agora buscam derrubá-lo da posição.
- O daimyo dos PdJs se tornou um ditador, perdendo a visão do código do Bushidô. Se os PdJs não intervirem e o depuserem, outra pessoa o fará...
- O Campeão do Clã Unicórnio resolve as questões com as próprias mãos, levando a uma rebelião contra o Trono Esmeralda.
- Um dos PdJs investiga uma revolta contra seu próprio daimyo como disfarce para um golpe de poder. Alguém sabe que ele está por trás disso?
- Uma região inteira das terras da Garça é engolida pela guerra civil. Como isto é possível? Quem começou isto? Outros clãs se beneficiam da continuidade da guerra ou de seu fim rápido? Que papel os PdJs ocupam e que lado escolherão?

Como você pode ver, muitas dessas tramas usam a tradicional noção dos PdJs como protagonistas e invertem seus papéis — e por extensão, a estrutura da história. A quinta trama pode abrir com os PdJs no meio de uma revolta, sem saber que foi um deles que começou isto. Isto funciona especialmente bem em um grupo onde a troca privada de anotações é comum, ou onde os jogadores se encontrem antes (mesmo que em um dia diferente) para trabalhar os detalhes ocultos.

A primeira trama, em contraste, é uma típica aventura baseada em missão, e a quarta e a sexta são mais intensamente combativas, talvez sendo necessário o uso das regras de Combate Em Massa. Assim, um bom Mestre pode criar diferentes tipos de campanhas a partir do fio narrativo básico.

Usar as trinta e seis tramas significa mais do que passar uma missão aos PdJs e dizer a eles "vão". É sobre cultivar histórias que você normalmente não contaria por outras mídias, e preparar os PdJs a se esforçarem mais no lado pessoal da vida de seus personagens. O aventureiro que se senta na taverna esperando por um mago para lhe entregar algo a ser feito é menos provável ter importância nos eventos de sua vida do que o aventureiro que sai para corrigir as maldades em seu próprio quintal. Neste prisma, o convidamos a considerar seguir as seguintes sugestões e aventuras potenciais.

Abdução

(Abdutor, Abduzido, Guardião)

Uma nota chega a uma mulher samurai dizendo que seu filho está "visitando" alguém após seu desaparecimento noites atrás. O que ela deve fazer? É extorsão, mas se ela for até seu senhor está admitindo que não pode lidar com a situação sozinha. Em Rokugan, rapto é considerado altamente desonrado. PdJs presos em uma teia de abdução não poderão evitar achá-lo detestável. Mas já que abduções podem incluir resgates bem como capturas, os samurais podem pensar que estão fazendo um grande feito ao invés de causar dano — quando de fato, seu comportamento está sendo guiado pelos planos de outra pessoa.

Mestres precisam responder perguntas importantes sobre a abdução antes de escreverem a aventura. Como o refém foi levado? Por quê? O que os raptores esperam em troca? O refém está morto? Os PdJs podem devolver o refém em segurança (se não, esta pode ser uma trama de vingança)? Como o refém pode ser resgatado? Um plano de ação funcionará? Ou é um movimento esperado? Crianças e inocentes são normalmente o foco de histórias de rapto, e PdJs com dependentes são alvos perfeitos para um rapto. Esteja ciente que a trama raramente envolve um pedido de ajuda (ex.: Os PdJs devem decidir por conta própria o que é necessário sem serem aconselhados).

Ambição

Ambicioso, Objeto Cobiçado, Adversário

Lordes ambiciosos farão qualquer coisa para assegurar suas próprias posições, e ainda mais para melhorá-las. Um lorde que se importe mais consigo do que com o Império é desonrado e traiçoeiro. Tramas rokugani envolvendo ambição devem resolver esse problema completamente. Ambição pode levar um samurai à assassinato, traição e mentiras. Assim que um samurai provou do poder, ele pode nunca mais desejar provar de outra coisa.

Normalmente, essas histórias envolvem o personagem principal cobrindo seus rastros e cometendo mais crimes para se manter vivo e intacto. Filmes como *Fargo*, *Quicksand*, *Ghost* e tantos outros detalharam este tipo de história. Em Ran, de Akira Kurosawa, a esposa do irmão mais velho é obrigada a agir para ver sua família prosperar, inclusive mandando milhares de homens para a morte em prol de sua vaidade. Em quase todo caso, a ambição que conduz os vilões se torna a fonte de sua desgraça. Porém, em Rokugan, se os jogadores encontrarem informações implicando outro samurai, eles podem ser pressionados a tentar fazer algo a respeito; a palavra de um nobre é considerada mais forte que a "evidência" contra ele, e PdJs podem não ter a opção de apontar os dedos contra um PdM com Status 7.

Autossacrifício por Compatriota

(Herói, Compatriota, Pessoa ou Coisa Sacrificada)

Muito similar a Autossacrifício por um Ideal, esta trama nem sempre requer a morte de um samurai. Ao invés disso, espera-se que o samurai faça o que é certo e coloque a família ou clã acima do bem do samurai, e, possivelmente, o bem do Império. Vida, amor, ambição e honra são sacrifícios que espera-se que um samurai faça por sua família. Cenários deste tipo podem envolver PdMs que sejam brutais, egoístas, desonestos e ambiciosos, e o antagonista dessas histórias é fácil de identificar. Jogadores procurando por um foco para sua raiva o encontrarão facilmente.

Este tipo de aventura funciona melhor com jogadores que tenham um estilo muito ativo de interpretação. Por exemplo, um jogador que expresse o desejo de mover seu personagem em uma

direção altruísta deve ser recompensado com uma aventura bem concebida deste tipo projetada apenas para o personagem. De fato, Mestres devem sempre se esforçar para fornecer aos jogadores conclusões satisfatórias para as sagas individuais do personagem.

Autossacrifício por um Ideal

(Herói, Ideal, Pessoa ou Coisa Sacrificada)

Perfeitamente adequada para o mundo de Rokugan, esta aventura funciona melhor com samurais honrados, os que acreditam em algo maior que eles próprios. Embora a virtude possa ser sacrificada tão facilmente quanto a vida, o caminho do samurai normalmente dificulta qualquer outra escolha. Sacrificar sua vida pelo bem da palavra alheia é uma das histórias mais comuns de Rokugan, mesmo entre os mais poderosos e exacerbados.

Pode-se esperar que um samurai se sacrifique por várias razões. Sua palavra, família, Império e várias outras tramas podem levar um samurai ao seppuku ou à morte na trilha do dever. A honra – ao invés da vida – pode ser perdida em quase qualquer uma dessas situações também. Mestres interessados em uma campanha exclusiva de ronins podem usar este tema como fundo ou aventura inicial, especialmente se o objetivo do grupo é recuperar sua honra.

Para determinar a magnitude exata da ação do samurai, o Mestre deve determinar o que ele está enfrentando e pelo que está lutando. Um samurai conduzido pelo autossacrifício normalmente está resistindo a eventos que desonrariam a ele ou à sua família. Mas a questão real é se o samurai está lutando para vencer seu real inimigo ou suas próprias falhas. Contos de samurais podem envolver realizações e sucessos, mas mais comumente a realidade de Rokugan revela que um samurai é falho, e a desonra não está tão longe quanto ele pensava. É claro, cabe aos jogadores definir como seus personagens responderão a tais situações e desafios, e o Mestre não deve tentar pressioná-los em direção ao caminho da honra ou da covardia.

Às vezes a perca de virtude, ao invés da vida, pode ser o foco de uma aventura. Em Rokugan, essa pode ser uma trama delicada, e o Mestre deveria ter cuidado para não levar o jogador a perder tudo, pois um samurai sem honra não é nada.

Ciúmes Indevidos

(Ciumento, Objeto dos Ciúmes, Suposto Cúmplice, Autor do Engano)

Novamente a trama de Otelo, só que de outro ângulo. Uma mente desconfiada pode invocar a inveja com ou sem provocação, e até mesmo um relacionamento platônico pode ser confundido por algo a mais. Com ou sem um cúmplice, esta trama pode ser a fonte de vários cenários em Rokugan. Um samurai que não permaneça focado na virtude pode facilmente ficar cego, e um vilão astuto pode direcionar um samurai honrado sem muito esforço.

Considere este cenário de exemplo: uma mulher sozinha entra ou sai da casa de um samurai enquanto sua esposa não está. Quando a esposa retorna, seu marido parece perplexo e perturbado. Talvez ele esteja inocentemente planejando um presente elaborado para outra mulher. Idealmente, rumores podem começar a vir a tona, ou outro samurai pode enfurecer os ciúmes da mulher com mentiras e meias-verdades.

Se esta trama envolver um cúmplice ou PdM adicional, o Mestre deverá desenvolver os motivos do personagem e definir suas ações de acordo.

Conflito Com um Deus

(Mortal, Imortal)

Esta trama de fato já ocorreu mais de uma vez na história de Rokugan, como as batalhas contra Fu Leng, Kali-Ma e a Escuridão Enganosa. As Fortunas, os kamis e o Jigoku são todas forças poderosas em L5A; histórias que seguem essa linha certamente evoluirão para épicos de alta fantasia. Uma corrida para destruir ou proteger um oratório pode ser o cerne de uma aventura que leva os PdJs de seu mundo para outro menos enraizado na realidade. O outro lado dessas aventuras, e que pode impactar ainda mais os PdJs, poderia envolver um ancestral que os está punindo ou uma assombração que visa levá-los ao desespero. Perseguição por crenças, ou seitas religiosas que divergem sobre a importância dos valores em uma religião, podem ser o foco de uma aventura também. Tenha em mente que até shugenjas se cansarão deste tema se ele for usado vezes demais.

Crimes de Amor

(Amante, Amado, Tema da Dissolução)

A trama Crime de Amor pode ser invocada em qualquer situação onde um romance não autorizado ou desonrado está transpirando. Mestres devem ver isto como uma outra oportunidade de explorar o problema do amor em um mundo onde ele não pode ser expresso abertamente (vide "Narração Asiática Versus Ocidental" adiante neste capítulo para maiores discussões dos problemas de amor em Rokugan).

Este tipo de aventura deve ter alguma história por trás dela. Se os PdMs são os únicos envolvidos, os jogadores devem receber a informação através de rumores, boatos e indiretas. As notícias de um amor proibido podem chegar aos PdJs por fontes anônimas, ou eles podem ver pessoalmente após ouvir testemunhos. Assim que os jogadores descobrirem o romance, eles devem determinar o que é importante. Um dos ofensores é membro de sua família? Seu clã? Ou eles são de um clã que os PdJs gostariam de ver em descrédito? Esteja preparado para responder às ações dos jogadores à altura.

Se um PdJ está envolvido em um romance com outro personagem (seja PdJ ou PdM), esta subtrama pode se estender por várias sessões antes de precisar de uma resolução específica. Mestres podem desejar invocar esta linha narrativa várias vezes durante a campanha para PdJs que tenham a Desvantagem Amor Verdadeiro. Porém fique avisado, que linhas narrativas baseadas em romance são emocionalmente intensas e nem sempre fáceis de coordenar.

Crimes Involuntários de Amor

(Amante, Amado, Revelador)

Um samurai pode facilmente ser enganado para cometer um adultério sem percebê-lo. Um homem samurai seduzido por uma PdM casada, ou uma mulher casada PdJ que é visitada por alguém que ela pensa ser seu marido (ex.: atores, metamorfos, ilusões) são tra-

mas que se encaixam nesta categoria. Normalmente nesses tipos de histórias, um revelador (às vezes ciente, às vezes ignorante dos fatos) traz evidências dos crimes dos personagens envolvidos. Em Rokugan, um romance secreto não é grande problema, mas um romance exposto é uma catástrofe, potencialmente condenando o herói ao seppuku. O jogador deve decidir se é mais importante aceitar a responsabilidade por um ato involuntário ou agir para silenciar os que podem expor o segredo.

Desastre

(Poder Arruinado, Poder Vitorioso ou Mensageiro)

Desastres abordam qualquer mudança em larga escala ou revolta que afete mais do que apenas um herói. Normalmente a história envolve muitas facetas da cultura, e espera-se que os PdJs sobrevivam ou levem o povo à segurança, em alguns casos até mesmo libertando-os da catástrofe. O evento não precisa ser um ato da natureza para ser incluído no cenário Desastre. A queda de Troia é um desastre, por exemplo — ou, no contexto rokugani, a destruição de Otosan Uchi pelo Lorde Negro Daigotsu.

Um cenário de Desastre começaria com qualquer coisa desde um terremoto ou tufão a uma catastrófica derrota militar ou derrocada de um lorde. Em uma escala menor e mais íntima, o Mestre poderia construir um cenário de Desastre em torno de um amargo insulto ou perda de um ente amado. O principal para um cenário de Desastre é como ele é retratado. Se a história se fixa em vingança, não é um conto de Desastre. Mas se a tragédia do desastre carrega os PdJs pela história como vítimas sentadas nos destroços de suas vidas, ou os propele a agirem contra o mal em prol do bem e não pela vingança pessoal, a santidade de Desastre permanece intacta.

O Mestre deve estar ciente que histórias de Desastre envolvem dor, desespero, angústia e sofrimento. Alguns jogadores podem não querer jogar em uma Rokugan onde a população é soterrada por transgressões naturais ou humanas, logo, seja cuidadoso quanto a utilizar esta trama.

Enigma

(Interrogador, Buscador, Problema)

Uma história de Enigma confronta o personagem central com uma situação onde sua inteligência conflita com uma charada ou em oposição a uma poderosa vontade. Possíveis histórias de enigmas podem girar em torno de uma pesquisa, mistério ou tentação. Uma sedutora ou indivíduo poderoso poderia oferecer uma oportunidade de poder, ou exigi-lo sob pena de morte.

Este tipo de cenário pode ser muito exigente para PdJs e Mestres. Já que é raro preencher cada detalhe de um mundo de jogo, uma pista perdida pode facilmente resultar na incapacidade de resolver o enigma ou problema. Mestres devem criar um Enigma no clima e estilo de Rokugan, mas que possa ser resolvido por uma mente ocidental para evitar tirar da aventura a sua atmosfera tensa. Esta não é uma tarefa fácil. Se seu grupo interpreta no contexto do mundo de jogo, mas resolve problemas com seu próprio intelecto ocidental, você provavelmente deve abandonar a ideia de permanecer fiel ao gênero, ou desistir deste cenário totalmente.

Imprudência Fatal

(Pessoa Imprudente, Vítima ou Objeto Perdido)

Esta é uma história onde os protagonistas continuam a agir contra o senso comum e boa vontade — o herói é seu pior inimigo. Um exemplo clássico disso é *Otelo*, embora essa história apresente o vilão Iago, que continua a perturbar o herói com detalhes enlouquecedores do pressuposto romance de Desdemona. Aqui o vilão faz grandes esforços para destruir e desacreditar o herói, mas nem toda trama de Imprudência fatal requer que o herói se oponha a alguém com um plano. Autodestruição é um tema potente para a história, e que pode ser usado efetivamente em Rokugan. Vários dos filmes de Akira Kurosawa, como Kagemusha, a Sombra do Samurai e O Trono de Sangue lidam poderosamente com este conceito.

Imprudência pode levar um herói samurai arruinado a assassinar seus próprios entes queridos para satisfazer um juramento, ou violar a confiança e ganhar o desfavor da família. Um samurai fraco pode ser o foco de uma história ou o elo final de um longo épico. PdJs com Desvantagens adequadas podem ser facilmente explorados, e um Mestre dedicado a destruir a honra da família do PdJ pode usar este cenário e colocá-lo contra ele. Esta história também é flexível. Quando usada contra personagens dos jogadores, é uma tragédia, mas quando usada contra PdMs que os PdJs podem resgatar e se vingar depois, pode se tornar bem heroica.

Inimigo Amado

(Inimigo Amado, Parte que Odeia)

Neste cenário, o PdJ ou um PdM está envolvido em um relacionamento com alguém proibido para eles. Este é em alguns aspectos um dos mais básicos cenários de romance em Rokugan, pois em um mundo de lealdades feudais é muito fácil que os surtos de coração colidam com as exigências do dever. Similar a Obstáculos ao Amor, esta trama normalmente envolve um romance que continua a existir mesmo sem aprovação ou apesar dos avisos dos poderes envolvidos. Inversamente, o Mestre pode tornar a situação mais pessoal. Talvez o PdJ se apaixone por alguém que seja seu rival pessoal, ou a pessoa amada se torne igualmente um inimigo devido ao PdJ cometer uma atrocidade contra a outra família. Esta história deve ser revelada lentamente com o tempo, ou intercalada com outras situações.

Inimizade entre Parentes

(Dois Familiares que se Odeiam)

Este cenário se foca no ódio imortal que um samurai pode sentir por um familiar, seja o ódio recíproco ou não. O ódio pode se focar contra o PdJ, ou talvez o PdJ seja quem odeia. Neste caso, esta se torna uma trama realmente orientada ao jogador, e o Mestre pode e deve permitir que o PdJ planeje cada movimento, reagindo a tudo que ele fizer. No primeiro caso, onde o PdJ é a vítima do repúdio do familiar, o Mestre pode iniciar as tramas e o PdJ responderá às suas malícias. PdJs com Desvantagens como Ovelha Negra são os candidatos principais deste tipo de trama.

Este não é um cenário fácil de dirigir, e requer extensa colaboração com pelo menos um jogador. Ele também é mais lento e mais chocante que muitas outras histórias. Porém, Mestres procurando por uma aventura com sutileza, complexidade e drama devem definitivamente considerar este cenário, especialmente com um grupo pequeno de dois jogadores. Inversamente, Inimizade pode servir como uma constante subtrama de bastidores de uma história maior, aumentando cada vez mais até que o PdJ se veja em meio a um mar de hostilidade e ameaças de morte.

Julgamento Errôneo

(Enganado, Vítima do Engano, Autor do Engano, Culpado)

Samurais que desejem desacreditar o outro o fazem na corte. Suas palavras atingem os ouvidos daqueles que podem prejudicar, e ninguém está lá para defender a honra do indivíduo sendo acusado. A história começa quando o julgamento da corte chega e o samurai está desonrado. Em seguida, ele suporta a vergonha de um ato que ele não cometeu.

Um Julgamento Errôneo pode causar grande desonra para um samurai, e pode dar início a um poderoso épico. Talvez o jogador tenha criado um personagem ronin e esta seja sua história de abertura. Por algumas sessões de jogo, o Mestre amarra a trama para exilar o samurai de seu clã. Uma aventura que comece com um PdJ desacreditado por crimes contra o Império força o grupo a se tornar solucionadores de problemas e vingadores da honra manchada do samurai. Uma história dessa magnitude pode ser usada como fundo para um conto ainda muito maior, ou pode simplesmente envolver os PdJs agindo para limpar seus nomes e expor os verdadeiros culpados..

Julgamento Errôneo é a fundação de tantas histórias rokuganis que Mestres podem narrar esta aventura várias vezes sem medo de real repetição. Um cortesão que fale contra um lorde ou um samurai que deveria suportar a vergonha pela ação alheia são exemplos desta história e da natureza manipuladora da sociedade rokugani. Aqui estão exemplos específicos de Julgamento Errôneo em ação:

- Testemunho foi reunido para desonrar um samurai, mas muitas das conclusões são falsas.
- Um julgamento foi feito contra um inimigo e os PdJs devem ajudar a impedir a guerra.
- Evidências foram reunidas e um lorde concluiu incorretamente seu significado.
- Não há um vilão real; na verdade, o narrador está apenas juntando dramas paralelos e tornando a vida dos PdJs miserável.

Loucura

(Louco, Vítima)

Loucura — a chamada "falsa loucura do Lorde Lua" — pode levar rokuganis quase à qualquer extremo. Assassinato, ciúmes e desonra recaem sobre o louco. O filme *Ran* de Akira Kurosawa apresenta um poderoso exemplo desta trama: uma recriação asiática de *Rei Lear*, na qual o protagonista é levado à loucura pelas pífias invejas de seus filhos.

Mestres que desejem incorporar Loucura em seus cenários estão introduzindo um tema poderosamente debilitante. Jogadores podem resistir à deterioração mental forçada do Mestre em um personagem que eles considerem estável, logo esta é uma trama que deve ser definitivamente desenvolvida em conjunto com os jogadores e não imposta sobre eles. A loucura de um PdM, por outro lado, é bem fácil de justificar e interpretar, e pode ser um meio poderoso de motivar ou chocar os PdJs em ação.

Matar um Parente Desconhecido

(Assassino, Vítima, Revelador)

Esta trama é quase autoexplicativa. Qualquer circunstância em que o personagem principal assassine alguém posteriormente revelado como um membro da família se encaixa nesta categoria. Matar um parente pode envolver manipulação de um instigador, ou pode ser resultado de uma maldição ou profecia. Um samurai levado à raiva pode facilmente matar alguém por acidente ou desinformação por causa de um engano cometido por outro membro da família. Talvez o samurai tente deter uma briga, apenas para ter uma lâmina aliada atravessada nele. Oráculos, necessidade, rivalidade, ignorância, ódio, dever, conselho, desonra, vingança, coação e apatia são todas possíveis causas de sofrer esta trama.

Mestres podem se sentir inclinados a escrever uma história na qual as notícias da morte de um parente nas mãos de um clã rival sejam entregues aos PdJs ou daimyo. Depois, porém, a informação aponta para um membro de seu próprio clã que matou o samurai. Mas a guerra já está a caminho...

Necessidade de Sacrificar um Indivíduo

(Herói, Vítima Amada, Necessidade de Sacrifício)

Samurais que enfrentam decisões difíceis e não se abalam são os maiores de todos os heróis. Neste tipo de situação, pode ser difícil decidir a resposta "certa" e "errada". Por exemplo, suponhamos que um jovem garoto está em risco de ser possuído por um poderoso oni. É melhor matar o garoto agora, permitindo que sua alma retorne ao Ciclo Celestial? Ou o samurai acha uma questão moralmente mais fácil deixar o garoto ser possuído e então matar o oni, cujo poder pode estar além de suas forças? O personagem é forjado por tais escolhas.

Tragédias são cheias de contos de pessoas sacrificando um ente querido pelo bem maior, e às vezes tais sacrifícios feitos em vão. Em jogos de RPG tal história pode ser a encruzilhada de um imenso e crescente conto, um que força um personagem a equilibrar todo tipo de poderes e destinos em sua decisão. Deve-se notar que semelhantemente a Desastre, este tipo de trama pode ser emocionalmente devastadora para os jogadores, e o Mestre deve considerar seus jogadores cuidadosamente ao empregar esta história.

Obstáculos ao Amor

(Dois Amantes, Obstáculo)

Casar-se por amor é raro em Rokugan, e uma tentativa de amor pode ser bloqueada por várias razões, incluindo posições sociais inapropriadas ou inimizades de clãs. Inimigos ou rivais românticos podem facilmente causar tal incômodo, mas o simples dever samurai também pode ser o obstáculo, e um lorde pode até mesmo ordenar que um romance seja encerrado sob pena de morte. O conto de uma trágica jovem Doji apaixonada por um fidedigno Akodo tem sido recriado há séculos nas peças rokuganis, e o mito não está muito longe da verdade.

Obtenção

(Duas ou Mais Partes Opostas, Objeto, Árbitro)

O que torna Obtenção diferente de outras situações é que a diplomacia e ardil precedem ação e força. Neste cenário, o PdJ assume o papel de tentador e violador, tentando reclamar algo para si ou seu senhor. Um objeto material como uma preciosa herança de clã é um excelente foco para esta aventura, assim como terras, títulos ou favores políticos. Em Rokugan, a necessidade de favor e aprovação pode ser mais importante do que cem campos de arroz.

Perseguir o objetivo por sua própria persuasão ou pelo uso de um árbitro são ganchos de cenários igualmente válidos. Campanhas construídas ao redor da intriga podem usar esta situação mais do que outras, e Mestres podem circular por vários obstáculos e ideias de cenários.

Perseguição

(Fugitivo, Perseguidor)

Há três razões para um herói ser perseguido. Primeiro, há o fugitivo da justiça, sendo caçado por um agente policial opressor (ou neutro). Segundo, há a perseguição por culpa do amor, que pode ser beijar a mão errada ou ser forçado a se casar com o homem errado. Por fim, há a história do herói que corre de uma força poderosa determinada a ver sua morte. Talvez ele tenha visto demais, ou saiba demais, ou seja o último de uma linhagem que deva ser extinta. Neste cenário, o samurai é provavelmente um transeunte inocente. De fato, histórias de perseguição frequentemente envolvem um personagem que é inocente, ou que está sendo caçado pelas razões erradas.

Mestres podem criar uma reviravolta nisto fazendo os PdJs os culpados, ou culpando alguém próximo a eles. Outra ideia é acusar o herói de um crime do qual ninguém pode ser culpado, logo ele é forçado a correr, sabendo desta incoerência. Porém isso pode ser uma situação difícil de construir em Rokugan, já que muitos samurais honrados enfrentarão as consequências ao invés de correr. O Mestre pode tentar motivar os PdJs escondendo a informação de que o real culpado pode ser revelado em aventuras futuras.

Perseguições são histórias difíceis também. Para manter a energia, tanto o perigo como a intensidade da perseguição devem crescer consistentemente. A história também deve incluir desenvolvimentos dos personagens para manter o interesse. Mestres devem estar cientes que essas aventuras normalmente são as mais difíceis de dirigir, e devem estar preparados para encontrar meios de perpetuar a perseguição, pois o PdJ pode decidir a qualquer momento ir a outro lugar, e o Mestre normalmente é forçado a narrar este tipo de aventura no improviso.

Perda de Entes Queridos

(Parente Morto, Parente Testemunha, Executor)

Este cenário é bem direto e deliberado, mas pode ser surpreendentemente difícil de utilizar em um ambiente de RPG. O público (os PdJs) são forçados a assistir a inevitável morte de um ente querido. Eles são enfrentados com a causa trágica de descobrir o "porquê", e as respostas não vêm.

Esta pode ser uma excelente história para iniciar com a introdução In Media Res descrita anteriormente – o personagem não sabe quem morreu, mas eventualmente a identidade da vítima e a história introduzem uma nova arena emocional. Rokuganis veem a morte diferentemente dos ocidentais, mas ainda podem sentir a dor de perder um ente amado. Histórias que começam com uma morte são tristes e melancólicas, e Mestres devem ser cuidadosos em como usar tais temas.

Esta pode ser uma forte e poderosa opção de prelúdio para um personagem, mas também pode ser uma trama principal de um épico crescente. Mestres também devem combinar outras tramas com esta situação, para manter a ação viva e forçar o samurai à vida, ou o jogo se tornará depressivo demais para continuar.

Recuperação de um Ente Perdido

(Buscador, Encontrado)

Este não é um cenário de resgate – e sim uma situação onde um importante PdM retorna após ter desaparecido por um longo tempo. Esta é provavelmente a resolução de uma trama mais profunda, mas Recuperação acrescenta uma dinâmica adicional ao mundo dos samurais. Um pai, filho ou parente que retorna após 10, 15 ou 20 anos certamente trará muitas complicações consigo. Mestres devem determinar que ângulo desejam explorar, já que a história pode ir em várias direções.

Por exemplo, quem detém o poder agora? Qual a posição da pessoa desaparecida? Ela envelheceu? Aonde ela foi? Como a família reage agora que a posse da casa mudou? O que faria um samurai se o espírito ancestral perdido de seu pai retornasse com notícias de sua morte? Jogadores que interpretam samurais estoicos e rígidos provavelmente não gostarão desta aventura, mas Mestres podem tentar persuadir os jogadores a pensarem nisto como um novo desafio.

Remorso

(Culpado, Vítima, Interrogador)

Em um cenário de Remorso, uma transgressão feriu a honra de alguém, um crime foi cometido ou um amado foi culpado. O ato pode ser simples ou complexo, mas o foco desta aventura não está no ato em si mas na vergonha remanescente que o herói carrega de tal ato. É bem possível que ninguém saiba do ato, ou ele pode ser de conhecimento público. O famoso romance de Dostoievsky *Crime e Castigo* é um clássico conto de Remorso.

A importância do cenário Remorso é a consciência do personagem em guerra consigo mesmo. Isto pode ser especialmente atormentador em Rokugan, onde as virtudes da sociedade podem achar uma ação aceitável que ainda conflita com o senso de Bushidô do samurai. Inversamente, um samurai que tenha sido erroneamente inocentado mesmo sendo um criminoso ainda pode carregar Remorso por um crime que ele sabe que cometeu.

O ato de acionar uma história de Remorso pode ser simples: uma pequena mentira ou traição que ninguém descobriu. Ou pode ser complexo: um assassinato com grandes repercussões (especialmente o assassinato de um ente amado). Este tipo de narrativa pode ser uma trama de longo prazo para um personagem em particular, uma busca pela redenção ou confissão que pesa o personagem até o fim da campanha.

Resgate

(Desafortunados, Ameaçador, Recuperador)

Resgate é a recuperação ou restauração do equilíbrio. Uma história onde o errado é consertado é um exemplo deste estilo. Todo cenário de resgate não precisa ser de salvamento. Um samurai ajudando suas terras matando um corrupto daimyo e se colocando no trono é tão Resgate quanto um ronin sal-

vando uma criança raptada. Onde a Súplica é mais reativa (aos personagens são dadas a oportunidade de fazer o certo), o Resgate requer que os Personagens ativamente façam uma escolha moral. Fica totalmente a critério dos jogadores como agirão, e uma aventura inteira pode girar em torno dos samurais listando parentes, senseis, ou lordes.

Aventuras de resgate podem começar de várias maneiras diferentes. O desaparecimento de um monge ou a transgressão de um lorde pode ser apresentado como um prólogo, isso ajuda a colocar os jogadores diretamente na ação. Um samurai inteligente e interessado em descobrir mais informações pode decidir agir. Em Rokugan, um único dilema muitas vezes possui diversas ramificações, e nenhuma samurai poderia entrar de cabeça em tais situações sem o contexto apropriado.

Revolta

(Tirano, Conspirador[es])

Uma história de Revolta pode envolver uma revolução ou conspiração para destronar um lorde, um governo inteiro ou uma nação. Os personagens podem ser parte da Revolta ou se oporem a ela. De qualquer maneira, nenhuma ordem precisa ser dada neste tipo de jogo; samurais honrados ou seguidores do dever saberão qual é o melhor curso de ação para ver a Revolta prosperar ou ser esmagada. Este tipo de aventura facilmente justifica um grupo eclético de samurais quaisquer, ronins e membros de clãs lutando juntos por uma só causa.

Este tipo de história pode por um samurai honrado em conflito com o código do Bushidô. Samurais obedientes podem achar difícil dizer não a seus senhores, mesmo que pelo bem de Rokugan. Samurais compassivos podem achar difícil destruir brutalmente uma revolta camponesa. Os PdJs podem facilmente se ver agonizando sobre o que é certo e o que é adequado.

"Se uma aventura de Revolta é de natureza conspiradora, todos os PNJ na estrutura do governo deve ser incluída na história. Por exemplo, se a trama é a derrota de um lorde menor, então todos os amigos do lorde, cortesões, assistentes, aliados em potencial e inimigos deveriam ser desenvolvidos e definidos pelo Mestre. Em um jogo de escala maior, todos os PNJs e seus assistentes precisam ser identificados para aumentar o drama de intrigas.

Rivalidade de Superior e Inferior

(Superior, Inferior, Objeto)

Uma trama de Rivalidade pode incluir várias combinações dramáticas: um bom exemplo seria um jovem e nobre e o poderoso Imperador em conflito, mas com nenhum disposto a resolver a inimizade. Outro exemplo seria um mestre shugenja e seu inexperiente aprendiz, constantemente engajados em disputas verbais e acadêmicas. Ou considere um PdJ cujo ancestral acredita que ele não seja digno do título de "samurai".

Uma aventura simples de L5A pode envolver dois samurais retornando para casa, um como magistrado, o outro como prisioneiro da justiça. Viajando muito juntos, eles podem começar como rivais ou até mesmo inimigos, mas eles interpretam e podem desenvolver um conto de compaixão e respeito, terminando com a liberação do prisioneiro ou a condenação de um novo amigo à morte.

Rivalidade Familiar

(Parente Predileto, Parente Rejeitado, Objeto)

O que separa Rivalidade de Inimizade? Aqui, o foco da antipatia deriva da infância; não das ações presentes mas de um olhar mais sombrio e sinistro na alma humana. Se você apresenta este tipo de trama em seus jogos, esteja preparado para as repercussões.

A história de Rivalidade Familiar está enraizada nas histórias dos personagens. Enquanto a Inimizade deriva de um simples ato, a fonte da Rivalidade é um objeto, a afeição dos pais, ou a necessidade de um dos parentes por aceitação. Neste cenário, o ódio não é óbvio e o resíduo psicológico é lentamente exposto com o tempo.

Rivalidade em relação a um parente é o elemento necessário desta situação, e Mestres devem se lembrar que a morte não está necessariamente nessas histórias. Além disso, muito semelhante a tramas de rivalidade e inimizade, este tipo de história pode levar a uma fundação de um conto maior, conduzindo a própria história pessoal de um PdJ.

Súplica

(Perseguidor, Suplicante, um Poder em Autoridade)

Uma Súplica é um pedido de ajuda. Esta história envolve alguém de menor posição se aproximando ao herói em busca de ajuda, uma excelente oportunidade de evocar o código do Bushidô e apelar à honra do samurai. A Súplica poderia ser buscar ajuda de um objetivo digno ou um desonrado, conforme se fizer necessário na história. Alguns exemplos incluem:

- Camponeses contratando ronins para se protegerem de bandidos ou de um lorde cruel – o cenário de *Sete Samurais*.
- Uma cortesã pedindo a um yojimbo para vir em sua ajuda.
- Um amante pedindo à sua amada para matar seu marido.

Súplica requer que os jogadores sejam motivados a ajudar. Em Rokugan, dever e honra são mais louvados do que qualquer outra coisa, mas convencer um ronin revoltoso que ajudar outra pessoa pode beneficiá-lo, pode ser difícil, e personagens que sejam incapazes de se importar pela causa da súplica ignorarão a aventura completamente. Um bom Mestre perceberá o que é importante para eles usará isto para envolvê-los na história. Isto ajuda a diminuir discussões no grupo, especialmente quando todos têm um interesse pessoal velado no resultado da missão.

Tudo Sacrificado Pela Paixão

(Amante, Objeto da Paixão, Pessoa ou Coisa Sacrificada)

Samurais devem saber equilibrar razão e paixão. O código do Bushidô requer samurais que pensem com a mente, espírito e alma, mas também – e em igual medida – com sua compaixão pela vida. Em teoria, nenhum samurai deve valorizar qualquer virtude mais do que outra, mas em Rokugan esta é quase uma impossibilidade. Poucos samurais possuem um nível de honra que os liberta de suas paixões pessoais, e os PdJs não são exceção. Votos, dever, ideais e saúde podem ser sacrificados em nome da paixão. Samurais com fraquezas, vícios ou compulsões são fáceis de serem tentados e assim fáceis de serem explorados. Nesses cenários uma terceira parte pode ser envolvida na derrocada do herói, mas nem sempre é necessária. A Natureza tem um meio de punir o fraco.

Um samurai desonrado pode tentar provar seu valor com ato altruísta após tal evento, ou meramente viver com o peso de sua vergonha. Seppuku é uma fuga comum de tal situação. Porém um samurai tentando recuperar sua honra e provar o valor de sua família, iria a quase qualquer extremo para ser

perdoado de sua vergonha. Este pode ser um excelente gancho para iniciar uma campanha.

Vingança
(Ofensor, Raiva)

O tema mais comum em histórias de ação e aventura, Vingança é também um dos cenários mais fáceis em uma cultura baseada no Bushidô. Ele motiva instantaneamente os PdJs a ajudarem. Um samurai pode ser levado à vingança por dever, lealdade, honra de sua família ou a morte de um lorde, apenas para citar alguns. Aqui estão algumas tramas comuns de Vingança:

- A família ou ancestral assassinado permite que o Mestre construa uma trama simples e então forneça as pistas necessárias para garantir que o samurai continue no curso. Por exemplo, notas ensaguentadas ou armas distintas são pistas fáceis. Quanto mais ganchos de trama forem fornecidos, mais a perseguição demorará antes do inimigo ser pego. É muito rokugani um samurai ter que lutar com seu inimigo, apenas para sofrer a derrota e morrer em vergonha — tais tragédias são assunto de várias peças Kabuki, embora nem todo jogador fique feliz com tal resultado.
- Vingança por injúria intencional é um pouco mais difícil de lidar. Nunca é fácil saber quando um PdJ encontrará a necessidade de obter retribuição. Tais exemplos podem por vezes levar várias sessões para surgirem antes de um samurai começar a planejar seu movimento. Mestres despreparados para isto podem se ver forçados a criar uma campanha reativa, enquanto o PdJ corre para a província de seu inimigo incendiando tudo que vê pela frente.
- A perseguição a criminosos, a trama final de vingança, é a mais fácil e mais óbvia. Os PdJs podem ser caçadores de recompensa, magistrados ou regentes de seus senhores, executando a justiça em nome do Imperador. Porém, para que o cenário satisfaça os termos de vingança, os PdJs devem ter um risco pessoal na aventura. Caso contrário, esta é uma trama de Perseguição.

Vingança Pela ou Sobre a Família
(Parente Vingativo, Parente Culpado, Parente)

Esta pode ser a mais apaixonada e sangrenta tragédia rokugani, pois descreve uma família que se destrói. Uma mãe pode buscar a vingança sobre o pai pela morte de seu filho. Um filho pode ser desonrado e deserdado por permitir danos à família. Uma jovem esposa pode matar a mãe e pai de seu marido morto após seu lorde exigir seu seppuku. Um excelente exemplo cinematográfico desta trama é o filme de Zhang Yimou *A Maldição da Flor Dourada*, no qual um Imperador corrupto envenena sua esposa e ela, em troca, alista seu filho para tentar destroná-lo.

Em Rokugan, o conceito de parente pode ser elevado um grau para incluir qualquer um na família maior (Matsu, Doji, etc.), ou até mesmo o clã. Um primo defendendo a honra da família, ou traindo a confiança de seu senhor, pode ser banido do clã ou receber a visita de um exército em suas terras. As variações deste tema são infinitas, e o potencial para a triste tragédia é infinito. Pegue leve.

Vítima de Crueldade ou Infortúnio
(Desafortunados, Mestre ou Pessoa Azarada)

Este cenário é similar a Desastre, mas ainda mais trágico. O herói/vítima foi prejudicado pelos que tiram vantagem dele — não importa o custo. Um PdJ pode ser a vítima em várias situações, indo desde a intriga ambígua à destruição da esperança. Nobres ambiciosos ou vilões sinistros atraídos pelo ganho de poder ou protegendo seus planos podem privar um samurai ingênuo de esperança vendo-o desonrado, deposto de suas posições ou fazendo dele um ronin.

A morte da esperança pode ser mais sobrenatural do que natural. PdJs podem misteriosamente ficar cegos ou mudos, suas famílias podem ser acometidos de varíola ou aleatoriamente destruídos pelas Terras Sombrias. O culpado pode ser até mesmo a sociedade rokugani, erodindo a vontade e força do herói.

Muito semelhantemente a Desastre, Mestres narrando este tipo de aventura devem estar preparados para apresentarem o pior, e garantir que seus jogadores sejam atingidos pelo choque e desespero.

Narração Asiática Versus Narração Ocidental

Uma das características mais exclusivas de Lenda dos Cinco Anéis RPG é que ele é ambientado em um mundo baseado na cultura, história e religião asiáticas. Como já discutimos ao longo deste capítulo, muitos RPGs de fantasia são baseados em um cenário ocidental, normalmente pseudo-medievais em estrutura e conceito, com uma estrutura social flexível e poucas regras ou restrições culturais. Em contraste, L5A depende intensamente da cultura asiática — principalmente da cultura do Japão feudal, que forma a mais direta inspiração para o jogo — para criar o tom e atmosfera de seu jogo, e imbuir drama e intensidade emocional em suas narrativas.

Por que enfatizar a cultura tanto assim? Seria certamente possível jogar L5A em um estilo mais ocidental como um jogo onde elementos asiáticos fossem pouco mais do que um cenário de fundo. Mas isto seria pouco diferente do que jogar um RPG de fantasia convencional com uma mudança no cenário de fundo. Perderia o clima único que faz de L5A um jogo por si só.

O que torna L5A "asiático" e não "ocidental" em estilo? O elemento mais básico é a importância vital da sociedade e cultura rokugani. Personagens não são "aventureiros" solitários vagando pela paisagem — eles são membros da casta samurai, com papel e dever sociais específicos. Eles têm um senhor, um clã e um Imperador a quem são jurados como vassalos leais e inquestionáveis, dispostos a morrer a qualquer momento. Além disso, como samurais, eles são parte de um sistema elaborado de relações sociais, etiqueta e tradições — um sistema que eles devem seguir, não importa o quão cruel isto possa parecer a eles, pois a alternativa é desgraça ou morte.

O conceito de um personagem aprisionado na ordem social e moral rokugani, diante de escolhas impossíveis entre lealdades e expectativas conflitantes, é por vezes chamado de "drama samurai", um conceito bem estranho a muitos RPGs do estilo ocidental. Drama samurai deriva do fato de samurais (mesmo samurais com poderes sobrenaturais) serem seres humanos, com necessidades emocionais, preferências e falhas que a humanidade sofre. O código do Bushidô e o sistema social e cultural rokugani fazem exigências que levam seres humanos normais a seus limites emocionais e além. Bushidô espera perfeição, mas nenhum ser humano é perfeito. Até mesmo samurais, criados em uma tradição de absoluto respeito pelo Bushidô e costumes, podem encontrar situações onde suas emoções e humanidade inata colidirão com as exigências de Rokugan, ou onde ele se veja incapaz de decidir entre lealdades conflitantes.

Um bom jogo de L5A faz do drama samurai um elemento principal de sua narrativa. Os conflitos emocionais e psicológicos da ordem social rokugani oferecem um desafio muito mais atraente ao personagem que qualquer luta, duelo ou argumento. A essência do drama samurai e o elemento mais poderoso de história que o Mestre pode criar dele é uma escolha agonizante — por exemplo, uma escolha entre amor e dever, ou entre lealdade ao seu clã ou ao seu amigo. Se o senhor de um samurai ordená-lo a fazer algo, mas a voz de seus ancestrais o disser o contrário, a quem ele deve obedecer? Pelas virtudes do Bushidô ele deve reverência e aliança a ambos. Tais escolhas devem ser pontos chave de qualquer história e desenvolvimento de qualquer personagem. Jogadores se lembrarão desses momentos mais intensamente do que qualquer mero combate.

O Herói nas Histórias Asiáticas

A imagem moderna do herói expressa em muitos RPGs é distintamente ocidental, talvez ainda mais "hollywoodiana". Ele (normalmente ele, mas o papel por vezes muda quando o gênero muda) é um indivíduo solitário e poderoso que nega a autoridade e segue seu próprio caminho, vencendo e triunfando em seus próprios termos. Porém, culturas asiáticas, tendem a ver heróis como pessoas que pregam princípios morais — os princípios de sua sociedade — diante da adversidade amarga ou até mesmo na derrota. Para eles, o herói "hollywoodiano" não se parece muito com um herói afinal — ele parece muito mais um bandido ou criminoso. Como exemplo, consideremos o herói folclórico chinês Wong Fei-Hung, protagonista de inúmeros filmes de kung-fu. Fei-Hung é um médico, um respeitado membro da sociedade que valoriza as virtudes chinesas e preceitos morais. Ele é descrito como um homem sábio e pacífico, e usa suas formidáveis perícias de kung-fu apenas quando forçado pelos vilões — que são invariavelmente indivíduos corruptos, violentos e imorais, não raramente "maculados" pela influência ocidental. Bem longe do policial rebelde de Hollywood!

Essas ideias sobre heroísmo devem permanecer em um jogo de L5A, pois, embora Rokugan seja uma sociedade fictícia, ela é baseada na cultura histórica asiática. Para os rokuganis, um herói é alguém que defende a ordem social e moral de sua sociedade — em particular, alguém que segue o código do Bushidô, mesmo diante de terrível perda pessoal. Um herói rokugani não luta por si e certamente não por ganho pessoal. Ele luta por honra, pela sua família e clã, e pelo Império. Se ele for recompensado por seus feitos é porque ele louvou os princípios da sociedade rokugani do que é bom e nobre.

Deve-se notar que apenas porque os heróis rokuganis louvam os princípios morais de sua sociedade não significa que eles existam em harmonia com sua sociedade. Pode-se facilmente cair na armadilha de acreditar que heróis asiáticos são sempre "internos" enquanto os heróis ocidentais são "estrangeiros". De fato, histórias asiáticas são repletas de heróis estrangeiros que defendem a moral tradicional contra uma sociedade que se tornou corrupta e infecta. Por exemplo, consideremos a famosa graphic novel *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima. O herói desta série, Itto Ogami, parece de início o essencial herói "ocidental" — assassino mercenário, desrespeitando todas as regras e princípios morais em nome da vingança social. Mas as aparências enganam. À medida que a história progride, fica aparente que Itto na verdade é o único samurai no conto, o único disposto a subordinar todas as necessidades e desejos pessoais à causa da honra e justiça. No fim da história, sua nobreza e sacrifícios envergonham tanto a autoridade reinante que o próprio Shogun é levado às lágrimas. Itto é um herói individual, mas que segue totalmente as morais sociais que a sociedade em si abandonou.

Como o conceito asiático de herói se aplica à experiência de jogo? Muitos jogos esperam que seus personagens vençam, triunfem sobre a adversidade e aumentem em força. Em alguns sentidos, L5A pode ser tão adequado para isto quanto qualquer outro RPG. Jogadores e Mestres que desejem buscar este tipo de campanha podem fazê-lo facilmente, retratando samurais "heroicos" que vagam pelo Império sem supervisão, derrotando inimigos e ganhando espólios. Mas um sábio Mestre e jogadores talentosos podem deixar de lado esses objetivos básicos por uma visão mais autenticamente asiática do herói. Tramas devem reforçar a importância do Bushidô e moralidade rokugani, e as necessidades de samurais protegerem esses princípios a qualquer custo para si. Um Mestre astuto confrontará os PdJs com uma escolha entre exercer a Honra ou avançar sua própria riqueza e poder dando-lhes a chance de se tornarem verdadeiros heróis... Ou verdadeiros vilões.

Morte e o Samurai

Diante desta discussão da narratividade asiática, drama samurai e heroísmo, é bem útil considerar a atitude do samurai em relação a algo de fato muito importante: morte.

Em RPGs tradicionais, o conceito da morte é por vezes igualado a "perder". É o motivador definitivo, e personagens realizam atos extremos para evitar sua própria desgraça. Morte é algo a ser temido e odiado — ao menos algo incômodo — e um personagem morrer normalmente reflete uma série de escolhas ruins e/ou Testes de dados azarados.

Em L5A, que emula a cultura samurai, morte é algo muito diferente. Samurais não temem a morte, nem fogem dela. Isto é tão diferente da visão ocidental moderna da morte que é fácil para jogadores trazerem seus próprios preconceitos sobre a morte no jogo, imprimindo suas bases aos personagens e assim perdendo todo aspecto chave de um jogo ao estilo samurai asiático.

Para compreender a aceitação voluntária da morte por um samurai, devemos entender a aderência de um samurai ao Bushidô (vide *Livro do Ar* para uma discussão das virtudes do Bushidô). Samurais acreditam em algo maior do que eles próprios. Quanto mais honrado um samurai, mais disposto ele é em sacrificar sua vida pelo bem maior. Cada clã pode ter um ponto de vista um pouco diferente sobre o que é o bem maior, é claro, mas isto não diminui a honra pessoal do samurai e seu senso de dever.

Isto não quer dizer que um samurai não leva a vida a sério. Ele não busca uma desculpa para morrer, nem persegue seus inimigos cegamente sem ligar para sua força e posição. Nem ignora os desejos de seu daimyo — de fato, Bushidô significa que ele sempre deposita as necessidades do daimyo muito acima das suas. Sem a permissão de um daimyo um samurai não pode cometer seppuku, nem aceitar o desafio de um duelo até a morte (exceto no coração da batalha), e certamente não pode se lançar nas Terras Sombrias para caçar monstros. Mesmo os mais poderosos samurais, os Campeões de Clãs e daimyos Imperiais, devem obter do Imperador a permissão para tais coisas. Samurais devem considerar cuidadosamente antes de sequer ousarem perguntar a respeito a seus daimyos.

O outro lado desta moeda é que nenhum samurai pode cometer seppuku sem aprovação de seu senhor. Portanto, um samurai desonrado pode ser forçado a carregar sua vergonha por um longo tempo, ou pior ainda, passar sua vergonha aos seus filhos. Cometer seppuku sem o consentimento de um daimyo é tão vergonhoso quanto o ato que causou a vergonha em primeiro lugar — o que significa que o samurai desonrado pode ser mantido vivo para buscar uma chance de redenção.

A Morte para um samurai não é uma questão simples e não deve ser considerada levianamente. Certamente não é só "Estou sem Ferimentos". É uma parte indelével da cultura que não pode ser ignorada. A morte de um samurai, assim como a vida, deve ter significado e propósito.

O Papel da Tragédia

Um dos elementos mais importantes do drama samurai, e uma das maiores diferenças entre um estilo "asiático" de RPG de suas contrapartes ocidentais é a presença e importância da tragédia. Fantasias, contos populares e histórias asiáticas são repletas de tragédias, com heróis que morrem por causas perdidas, amantes que se suicidam e inocentes que perecem.

Em histórias ocidentais, normalmente é certo que o herói triunfará não importa o quanto ele sofra ou quanto tempo as adversidades o persigam. Isto é passado aos RPGs por várias maneiras, desde o conceito de "encontros equilibrados" no qual os PdJs nunca são apresentados a desafios maiores que eles. Mas em histórias asiáticas não há garantia de que o herói sequer sobreviverá. De fato, um dos temas mais persistentes da narração heroica asiática é o nobre que luta até a morte em uma causa perdida, sabendo muito bem que não tem chance de vitória mas ainda assim se mantém fiel aos seus princípios. A história de Rokugan é cheia de samurais que morrem por honra e dever, independente de vitória.

Da mesma forma, histórias ocidentais descrevem o amor como um fenômeno completamente positivo — de fato, o termo "o amor a tudo conquista" se tornou um clichê moderno e histórias de romance quase sempre acabam com finais felizes. Mas na cultura rokugani, o casamento é completamente desconectado do romance, e o coração de um samurai deve ser cheio de nada além de devoção para com seu senhor. Se apaixonar é intrinsecamente problemático para os samurais honrados, pois instantaneamente o coloca em um conflito de lealdades. O que é mais importante, seu senhor ou o ser amado? Tais romances em Rokugan raramente terminam bem, e quando amantes de fato conseguem se casar e desfrutar de uma vida feliz juntos é um triunfo sobre grandes adversidades. Muito mais frequentemente, o melhor que dois amantes podem esperar é ter um romance secreto enquanto cumprem seus deveres se casando com outras pessoas.

Imbuir um espírito de tragédia asiática em um RPG pode ser difícil. Afinal, muito do apelo de um RPG é a chance de interpretar um personagem que vence, progride e se fortalece com o tempo. Morrer tragicamente não parece preencher bem este modelo. Porém, se o elemento trágico for retirado de Rokugan, ela se torna um lugar bem menos interessante – um mundo genérico de fantasia onde guerreiros carregam katanas ao invés de espadas longas. Tragédia, se bem executada, traz um distinto ar asiático a Rokugan que a torna única.

Dito isto, o Mestre nem sempre tem que forçar os personagens dos jogadores em batalhas perdidas fatais para causar o clima e tom da tragédia em Rokugan. Tragédia pode ser incorporada em uma história de várias maneiras, e a morte é apenas uma delas. Considere um dos temas mais populares da narração: romance. Como descrito acima, amor é bem problemático para os rokuganis. Eles reconhecem seu poder sem questões – Benten, a Fortuna do Amor Romântico, é venerada por todo o Império. Mas ao mesmo tempo eles são dolorosamente cientes de que o amor termina mal no mundo dos samurais. Histórias de amor rokuganis, como descritas na arte, poesia e literatura, são quase sempre invariavelmente trágicas.

O que os personagens dos jogadores fazem quando se enlaçam em um romance? Eles tentam alcançar um final feliz contra as adversidades, ou aceitam os limites impostos em suas vidas pelo Bushidô e a ordem social rokugani? Oferecer os problemas do romance aos jogadores é um desafio de RPG – deixar os jogadores livres para escolher seus caminhos, e então mostrar-lhes as consequências – é um poderoso e efetivo meio de apresentar uma estética trágica em seu jogo. Se o romance continua ou cresce, muitas complicações podem ser apresentadas na linha narrativa. E se o personagem do jogador está apaixonado por alguém de outro clã, um clã inimigo? Se seus clãs forem à guerra, eles podem acabar se encontrando no campo de batalha, confrontando o personagem com uma amarga escolha: matar seu amor, trair seu dever ou abandonar seu clã. E tais escolhas trágicas são, obviamente, a essência do bom drama samurai.

Amor não é o único aspecto da vida samurai que pode levar a consequências trágicas. Amizade em Rokugan também é vista com risco. Encontrar um amigo de verdade é difícil na sociedade rokugani, onde todos escondem suas reais emoções por trás da face pública. Mas mesmo que tal amigo possa ser encontrado, o relacionamento pode facilmente ser a fonte de decepções se rivalidades de clãs ou outros conflitos políticos intervirem. Como um samurai reage quando deve defender seu senhor em um duelo... E seu melhor amigo é seu oponente?

Adequadamente conduzidos, esses tipos de situações podem levar ao verdadeiro clima de tragédia em jogos enquanto ainda deixam os jogadores livres para progredir seus personagens em jogos de longo prazo. E eles injetam uma intensidade e profundidade emocional na experiência de jogo que é por vezes rivalizada em um estilo mais ocidental de RPG.

Em seu âmago, Rokugan é um mundo de escolha e consequência. Se seus jogadores não têm que pensar em suas ações, eles não estão sendo desafiados de maneira apropriada para o mundo de jogo. Use vilões para desafiar suas morais, suas percepções e seu senso de dever. Force-os a considerarem suas ações contra o código do Bushidô – mas também seu próprio senso moral de certo e errado. Muitos dos maiores épicos envolvem um herói cujo sofrimento é oriundo de diferenças entre suas crenças pessoais e as que ele deve adotar.

Criando Vilões:
Preto e Branco em Rokugan

Muitos jogos de RPG são projetados para terem conflitos facilmente – eles são cheios de monstros, feras e horrores que existem simplesmente para serem enfrentados e mortos, gerando vilões prontos para uso que os PdJs enfrentam. Rokugan de fato contém um lugar assim – as Terras Sombrias, corrompidas e distorcidas pelo poder do Jigoku, o Reino do Mal. Mas não é um lugar onde muitos samurais vão. As Terras Sombrias são um reino de perigo mortal, assombrada pela maligna Mácula, e o Clã Caranguejo assume o dever de guardá-la para que nenhum outro samurai vá lá exceto se for absolutamente necessário. As Terras Sombrias oferecem um poderoso inimigo para os PdJs, mas não é um inimigo que possa ser usado regularmente ou os jogadores criarão personagens novos a cada duas sessões.

No Império Esmeralda em si, vilões diretos são a exceção, não a regra. Personagens podem se ver afundados em intriga e suspense, e a pergunta: "Quem é o cara mau?" não tem uma resposta fácil. Se as Terras Sombrias são o "preto" da bússola moral de Rokugan, o Império em si é um reino de cinzas onde os jogadores devem navegar com cautela.

No nível mais simples, vilões fornecem um obstáculo para os PdJs, ficando no caminho de seus objetivos, ações e lealdades. Eles produzem dificuldades, intencionalmente ou não, e servem aos jogadores como inimigos a serem derrotados. Em Rokugan, porém, um vilão pode ser antagonista porque se opõe aos objetivos do personagem do jogador; alguém que nega a um samurai o direito de seppuku poderia ser um vilão, ou um lorde confiável. Alguns PdMs são verdadeiramente "vilões" no sentido da linha histórica, enquanto outros são apenas encontros casuais, clandestinos, pessoas interessantes para se encontrar no jogo.

Criar vilões atraentes e tridimensionais é um aspecto importante da interpretação em Rokugan. A chave aqui é tratar um vilão do mesmo jeito que se trata qualquer outro PdM — como um personagem totalmente realizado com propósito e personalidade. Se todo vilão é meramente uma fotocópia do anterior, se todo PdM é bidimensional e desmotivado, mesmo a mais detalhada aventura logo se desenvolve em nada além de uma matança a esmo.

Criar vilões que são realmente malignos normalmente envolve poderes sobrenaturais como a Mácula ou a Escuridão Enganosa, mas também é possível criar um PdM que seja genuinamente maligno no sentido humano, um sociopata sem consciência ou remorso. Porém, pessoas realmente vis são raras e devem ser usadas esparsamente. Muitas pessoas, mesmo vilões, têm qualidades humanas, algumas motivações emocionais além da crueldade e sede de poder. Um oponente que tenha motivos complexos é bem mais atraente e interessante do que o estereótipo torcedor de bigodes.

Por exemplo, temos um daimyo do Leão que dizem estar matando camponeses da Garça. Pode haver várias explicações para suas ações:

- Ele pode ser um lealista, lutando para recuperar um tesouro perdido do clã que foi roubado pela Garça. Neste caso, sua lealdade deve ser condecorada.
- Ele pode estar matando camponeses da Garça porque contraíram uma praga horrenda que estão prestes a espalhar pelas terras da Garça e do Leão. Seus métodos podem parecer brutais, mas — no fim — ele pode salvar mais vidas do que ele tira eliminando o vilarejo.
- Ele pode estar convencido de que o vilarejo está corrompido pelo toque das Terras Sombrias, e o único meio de eliminar a Mácula é destruí-la totalmente. Aqui, seu sentido de dever para com o Império deve ser condecorado mesmo pelo mais misericordioso Caranguejo.

Então, porque seu vilão Leão é particularmente um cara mau? É inteiramente possível que ele esteja lunático, matando camponeses por diversão, mas isto não serve para uma história muito profunda. Neste caso, o lorde do Leão simplesmente comandará o seppuku de seu servo insano — ou melhor ainda, permitirá que os PdJs matem o louco antes que ele cause mais vergonha e problemas.

Para usar outro exemplo, e se um oficial Imperial comete assassinatos para prevenir uma guerra? Seus objetivos podem ser nobres, mas ele está cometendo crimes, e talvez mais crimes ainda para encobrir os anteriores.

Criando vilões como pessoas totalmente definidas, e dando-lhes importantes (e justificáveis) objetivos e motivações, você cria mais do que um simples inimigo. Você cria drama. E quando os personagens dos jogadores descobrirem porque o "Leão maluco" está matando um vilarejo de camponeses, eles podem até mesmo gostar da destruição.

Honra, Glória, Infâmia e Status

As diferenças entre Honra, Glória e Status podem parecer um pouco confusas no RPG de L5A. Quando você cria um vilão, você tem uma oportunidade de usar essas estatísticas uma contra a outra.

Honra é a medida interna do valor próprio do personagem, seu próprio senso de como ele vive à exigência do Bushidô, e é determinado por suas verdadeiras ações. Um samurai que sempre obedece seu daimyo certamente é honrado, assim como um que segue impecavelmente o código do Bushidô. Mas se o samurai só está fingindo observar esses códigos de conduta, ele temporariamente agirá como se sua honra fosse maior do que realmente é em sua ficha de personagem (isto pode ser representado no jogo pela Vantagem "Honra Incerta"). Tal samurai está apenas fingindo ser "honrado", e quando sua fachada for rompida, sua verdadeira natureza será revelada por suas ações.

Glória e Infâmia são uma situação inteiramente diferente. Glória é a representação de como o mundo vê o personagem, se seus atos o levaram ao aclame popular. Infâmia, semelhantemente, é o reflexo da repulsão popular de seus feitos. Um samurai que tenha vencido várias batalhas famosas, mas também é conhecido por extrema crueldade para com seus derrotados, pode ter quantidades significativas de Glória e Infâmia ao mesmo tempo. O que é importante lembrar é que esses atributos representam conhecimento público, não conhecimento privado. Um samurai que mantenha reputação pública impecável mas se dedica a depravações no porão secreto de seu castelo não terá Infâmia.

Status mede a posição do personagem na ordem social, e em vários modos é um elemento poderoso da constituição de um vilão mais do que qualquer Atributo ou Perícia. Um lorde que seja fisicamente insignificante pode ainda ser uma terrível ameaça ao PdJ simplesmente em virtude do fato de que ele é um lorde, com um Status que os PdJs nem podem esperar competir. Status concede a um vilão todo tipo de vantagens e capacidades, sem mencionar uma imensa quantidade de respeito na ordem social rokugani. De fato, o Mestre deve ter o cuidado sobre o uso exagerado de vilões com alto Status, ou os PdJs ficarão frustrados com sua incapacidade de derrotar oponentes que têm todas as regras do Império ao seu favor..

É bem possível que uma pessoa tenha níveis extremamente baixos em um ou mais desses atributos e extremamente altos em outros. Alguém que cumpra deveres fielmente para com seu senhor obtém Glória, mas se ele usa métodos ardilosos para cumprir esses feitos ele certamente perderá Honra no processo. Embora o mundo externo só veja que o samurai é confiado e cuidado por seu daimyo, o samurai sabe em seu coração a verdade de suas ações. Por outro lado, um samurai que constantemente siga o código do Bushidô mas fique eternamente na Muralha do Caranguejo sem superiores para registrar e celebrar seus feitos pode ter uma Honra alta, mas ganha pouca ou nenhuma Glória. Um samurai pode ser promovido em Status como recompensa por seus serviço, ainda que oculte um coração negro e desonrado por trás de sua lealdade fingida, e um bushi realmente leal pode ser eternamente ignorado e passar sua vida como um ji-samurai de Status 1.

A Arte de Ser um Bom Mestre

O papel do Mestre tem existido desde que surgiram os RPGs, e evoluiu ao longo do tempo. Em seu nível mais básico, o Mestre é um juiz – encarregado de administrar e resolver as interações dos personagens dos jogadores com o mundo de jogo. O Mestre também é um narrador, construindo tramas e personagens para trazer personagens à vida. Mas o Mestre é acima de tudo um jogador no sentido mais básico da palavra – alguém que está jogando para se divertir. Ser um bom mestre não significa criar um jogo divertido para os jogadores. Significa *se divertir* criando o jogo. Para este fim, esta seção discute alguns mitos, problemas e armadilhas que confrontam um Mestre de Lenda dos Cinco Anéis, e propõe possíveis soluções.

Mitos: O Mestre Como Entretedor/O Mestre Como Adversário

Uma percepção comum em RPGs é que Mestres são artistas para uma plateia passiva de PdMs. O Mestre planeja a aventura, passa horas antes do jogo anotando, e apresenta uma completa experiência totalmente construída para que os jogadores possam simplesmente se sentar e desfrutar. Este tipo de atitude é encorajada em aventuras oficiais que apresentam uma cuidadosamente "programada" aventura planejada com texto de voz alta e uma trama inflexível. De fato, poucos livros de RPG publicados sequer tentam detalhar uma imagem alternativa sobre como um jogo de RPG deve funcionar.

E embora não haja nada errado com este estilo de jogo, ele põe muito trabalho nos ombros de uma só pessoa, e exime o resto de qualquer responsabilidade pelo que deveria ser uma experiência mutuamente divertida. Há várias soluções para este problema, mas a mais óbvia é banir a noção de que o Mestre só está lá para divertir os jogadores. Ao invés disso, os jogadores e o Mestre devem se ver como parceiros em um esforço de se divertirem. Se os jogadores tiverem um papel mais ativo, aceitando parte da responsabilidade de se divertirem, aos outros e ao Mestre, o Mestre pode colocar mais esforço em descrever um vívido mundo de jogo e seus habitantes.

O outro lado deste problema, e um que pode ser ainda mais debilitante para um jogo bem sucedido, é a frequente tendência dos jogadores e Mestres se virem como estando em lados "opostos", um relacionamento adverso no qual o Mestre está constantemente tentando dificultar as coisas para os jogadores enquanto estes estão continuamente tentando "vencer" o Mestre. Este tipo de abordagem a RPGs é quase o oposto exato de como eles devem ser jogados. O relacionamento entre Mestre e jogadores é, ou deve ser, cooperativo, ou até mesmo simbiótico. Eles estão trabalhando juntos para contar uma história. O Mestre apresenta aos jogadores tramas e PdMs, e os jogadores interagem com eles e devolvem novos materiais para o Mestre, que por sua vez os incorpora em tramas futuras.

Um Exemplo de Demonstrar Consequências

Anos atrás, eu mestrei uma campanha de fantasia estilo ocidental onde um PdJ ladino desnecessariamente assassinou um guarda que estava interrogando. Eu escolhi não advertir a ação durante o jogo e não quis dizer nada sobre ela ao longo das próximas semanas. Mas os fios da história estavam chegando a um fim e a cidade estava em chamas por uma revolta interna, inimigos do PdJ ladino o puxaram para um beco durante o caos.

Nunca mais ouviu-se do personagem de novo. O jogador perguntou o que houve com o seu personagem. Eu disse a ele: "Você não sabe.". Desnecessário dizer, ele não ficou feliz.

As morais de uma sociedade são cabalmente feitas pelas pessoas que vivem nela. Se você vive em uma vizinhança onde o crime é abundante, as pessoas não estranham roubos do mesmo modo que alguém faria em um subúrbio pacífico. Os PdJs, como "estrelas" da história, definem e ampliam a moralidade do mundo de jogo como ninguém mais (exceto talvez pelos vilões). Se os PdJs não respeitam os outros, isto é refletido no estado do mundo em que esses PdJs vivem.

Se o mundo está ruindo em torno deles, e os PdJs escolhem misericórdia ao invés de matança vingativa, suas ações podem mudar o mundo. Mas se os PdJs escolhem assassinar em nome do Imperador simplesmente porque a lei diz que eles podem, seu código do Bushidô é insignificante, e Rokugan está cheia de pessoas que adotam o princípio de "Poder justifica". Os PdJs devem lenta e sutilmente se verem face a face com PdMs exibindo comportamentos muito similares aos seus. Quando os PdJs encontram maus modos e negatividade fluindo em todo canto do Império Esmeralda, eles podem começar a ver causalidade.

Uma das razões básicas da dominância da abordagem antagônica ao jogo é a noção de que deve haver um "vencedor". Já que RPGs por definição não têm vencedor, jogadores ou Mestres que jogam RPG com este raciocínio consideram fácil definir "vencer" como colocar alguém sobre a outra metade do time de jogo — o Mestre influencia os jogadores a escolhas erradas, ou os jogadores usam alguma regra obscura para derrubar o Mestre. Este tipo de abordagem de qualquer maneira diminui a diversão do jogo para todos envolvidos. Um jogo amarrado pela minúcia de regras ou argumentos táticos não é um jogo que está realizando a função mais básica de um RPG — ser divertido.

A responsabilidade de superar uma abordagem antagônica ao jogo deve ser dos jogadores e dos Mestres. Quando jogadores fazem personagens que são cheios de vida e intriga, isto enriquece a história... E todos ganham. Quando o Mestre deixa os jogadores moverem a trama em uma direção inesperada porque é o que seus personagens fariam, isto também enriquece a história, para melhor desfrute de todos. Jogadores devem respeitar a autoridade do Mestre, e em troca, o Mestre não deve usar regras como uma clava para abater jogadores. Jogadores não devem aparecer com ideias de personagens rígidas que não lidam bem em um grupo, nem devem projetar personagem sem ambição alguma. Semelhantemente, o Mestre não deve forçar os jogadores em tramas arbitrárias, embaralhando-os como peões — algo que os jogadores certamente ressentirão depois quando perceberem que não tiveram importância na campanha como um todo. Os jogadores devem ser os atuantes primordiais de sua própria história.

Com um pouco de esforço e comprometimento dos dois lados, uma campanha de interpretação pode ir além desses mitos destrutivos, e talvez empolgar a todos para uma nova era de jogos.

Ações têm Consequências

Muitos RPGs, fantásticos ou não, operam em um tipo de Vazio moral onde há pouca ou nenhuma restrição da moralidade ou padrões de comportamento. Isto força o Mestre à posição de ser um árbitro moral, um papel inapropriado. Não deve ser tarefa do Mestre julgar o comportamento dos PdJs; fazê-lo provavelmente iniciará uma discussão que ninguém poderá vencer.

Porém, Rokugan é em si mesma diferente de vários cenários fantásticos. É uma sociedade há muito estabelecida e altamente tradicional com um forte código de etiqueta pública e, talvez mais importante, moral — o código do Bushidô. O Mestre não precisa apontar-se como árbitro moral em L5A pois o mundo de Rokugan por si só responderá, por vezes bem fortemente, àqueles que violam seus padrões. Tudo que o Mestre tem que fazer é descrever precisamente como os rokuganis reagem àqueles que violam suas regras. Um personagem que usa de comportamento rude ou inadequado logo verá que outros samurais o tratam com contentamento pouco oculto. Duelos podem estar a caminho, ou um Caranguejo bêbado pode prendê-lo em um beco e espancá-lo. As madames das casas de geishas recusam sua entrada, magistrados constantemente checarão seus documentos, e ele terá entrada negada em toda corte na terra.

Em um nível mais amplo, as ações dos personagens — violem ou não o código do Bushidô — devem ter um impacto no mundo em que habitam. Boas aventuras incluem escolhas relevantes com consequências relevantes. Escolher salvar a vida de um governador importante ao custo de uma família de camponeses tem recompensas duradouras e culpas duradouras associadas. PdJs devem ser recompensados apropriadamente pelas decisões tomadas, quaisquer que sejam essas decisões. O Mestre está lá para facilitar o jogo, não para ser a consciência dos jogadores, e os PdJs devem lidar com as repercussões de suas decisões. Se o Mestre gerar o mundo precisamente, os jogadores terão várias chances de verem o impacto que suas ações têm em Rokugan.

As Regras Como uma Caixa de Ferramentas

Uma das noções erradas mais comuns de RPGs é que o livro de regras representa um sistema absoluto imutável que deve ser rigidamente obedecido e implacavelmente explorado por todos os participantes. Mestres que não gostam do que seus jogadores estão fazendo usarão essas regras para mantê-los sob controle, enquanto jogadores tentam usar essas regras para restringir o poder do Mestre.

Este tipo de abordagem é certamente apropriada para jogar jogos de miniaturas ou de cartas. Mas em RPG isto pode danificar significativa a experiência de jogo. Um RPG não visa ser um conjunto de regras imutável e inflexível que restringe jogadores e Mestres como uma camisa de força. Ao invés disso, é uma caixa de ferramentas, um conjunto de opções a ser usado, ajustado ou descartado conforme necessário. Em sua 1ª edição original, L5A várias

vezes usou o slogan "L5A é o seu jogo", e isto continua sendo uma verdade fundamental aqui na 4ª Edição. Todo Mestre deve se sentir livre para distorcer e mudar o jogo para encaixar o estilo de jogo que ele e seus jogadores querem. Seguir estritamente "ao pé da letra" as regras é menos importante do que jogar um jogo que o Mestre e os jogadores podem se divertir.

Acima de tudo, nem jogadores nem Mestre devem tentar usar as regras para "forçar" coisas que destroem o devido equilíbrio do jogo ou não façam sentido lógico. Uma regra em um RPG não é nada além de um mecanismo de comum acordo para resolução e controle das ações. Se a regra não está funcionado como deveria, o Mestre deve se sentir livre para mudá-la ou ignorá-la. Nem os jogadores nem o Mestre devem achar que "têm" que fazer algo apenas por uma astuta ou abusiva exploração das regras.

Fundamentalmente, um RPG é um exercício de confiança. Os jogadores confiam que o Mestre criará uma boa história e administrará suas ações com justiça. O Mestre confia que os jogadores participarão de sua história e não tentarão "quebrá-la" com ações bizarras ou construções de personagens abusivas. Quando a confiança é mantida, as regras deixam de ser problemáticas, pois não há necessidade para lado algum usá-las contra o outro (de fato, o próprio conceito de "lados" não existe em uma campanha de RPG funcionando adequadamente). Só quando a confiança é rompida os jogadores e Mestres começam a recorrer às regras como arma, em detrimento à experiência de jogo.

Mudando as Regras

Como a seção acima implica, o Mestre e jogadores não têm que seguir cada regra que não gostem, e podem de fato mudar quase qualquer aspecto do jogo se sentirem que uma versão diferente funcione melhor ou se encaixaria melhor em seu estilo de campanha. Em geral, o Mestre é o árbitro final de tais decisões, mas um Mestre sábio consideraria os desejos e opiniões de seus jogadores ao fazer ajustes no jogo.

Há vários aspectos do projeto de jogo que podem ser mudados ou "reformados" para atender as preferências dos jogadores, e uma exaustiva discussão de tais ideias poderia ocupar mais espaço do que o que temos neste livro. Porém, examinaremos uma das áreas mais óbvias e fundamentais do jogo – projetar escolas de bushis – como uma orientação de como Mestres podem considerar ajustes a regras aos seus estilos.

As escolas de bushis em Lenda dos Cinco Anéis 4ª Edição são projetadas para concederem uma determinada capacidade, enquanto permite que cada escola se destaque em seu próprio campo escolhido – por exemplo, duelos para os Kakita ou combate montado para as Utaku. Porém, alguns grupos de jogos podem preferir reduzir as diferenças entre as escolas, ou, inversamente, ampliar os destaques e tornar cada clã mais distinto em suas capacidades.

Um Mestre que deseje estreitar as diferenças entre as escolas de bushis pode mover todas as Técnicas de "segundo ataque" (os que mudam ataques de Ações Complexas para Ações Simples) para o Nível de Escola Três, ao invés de ter algumas escolas que ganham a habilidade no Nível Três e outras no Nível Quatro. Inversamente, um Mestre que deseje ampliar as diferenças de poder pode permitir que escolas como Akodo e Mirumoto recebam seu segundo ataque no Nível Dois. Outro meio de ajustar o equilíbrio dessas Técnicas seria reduzir ou eliminar as restrições de armas com as quais se pode atacar como Ação Simples – talvez todas as Escolas possam conceder um ataque de Ação Simples para todas as armas corporais, ao invés de concedê-lo para armas específicas e outras para qualquer arma.

Outro meio de ajustar o poder das escolas é facilitar ou intensificar as restrições de algumas Técnicas. Por exemplo, várias Técnicas têm restrições como "uma vez por luta", "enquanto estiver montado" ou "gastar um Ponto de Vazio". Reduzir ou eliminar essas restrições aumentará o poder da Técnica, enquanto aumentá-las a tornará a Técnica – e a Escola – mais fraca.

Obviamente, o Mestre deve abordar tais mudanças com cuidado. As escolas foram cuidadosamente projetadas e equilibradas, e mudar esses equilíbrios pode resultar em uma escola se tornando inesperadamente fraca ou forte, interrompendo o curso geral do jogo.

Estilos Alternativos de Jogo

Como a discussão de modificações de regras deixa claro, o Mestre e os jogadores podem mudar as regras de L5A de várias maneiras para servir aos seus estilos de jogos. Porém, isto também pode ser feito para descrever a própria Rokugan de uma maneira diferente. As regras e mecânicas apresentadas no *Livro da Terra*, *Livro do Fogo* e *Livro da Água* representam a versão "padrão" de Rokugan – mundo que é geralmente realista, com combates letais e personagens que são bastante mortais, mas que também contém vários espaços para fantasia, poder sobre-humano e ação dramática. Porém, Mestre e jogadores podem desejar jogar L5A em um estilo diferente. Talvez seu grupo prefira jogar em um estilo mais tenso e realista, remanescente dos filmes japoneses de samurais. Ou, ao contrário, talvez eles prefiram um jogo mais leve e humorado que se foca na aventura e romance e evita o senso de moralidade e tragédia que perpassa em L5A "normal". Esses tipos de ajustes estilísticos podem ser descritos com narração e trama, mas o Mestre pode também fazer mudanças nas mecânicas do jogo, encorajando o que for mais heroico, mais ameno, mais realista ou mais terrível.

Aqui, apresentamos três exemplos de estilos de jogos que Mestres e jogadores podem querer experimentar, cada um com os devidos ajustes às mecânicas de jogo.

Estilo Anime

Animação japonesa, ou *anime*, é imensamente popular no mundo, e muitos jogadores que gostam de L5A também são fãs de séries e personagens animados. Já que L5A é baseado intensamente na história e cultura medievais japonesas, jogo inspirado em anime é uma óbvia variação do jogo convencional de L5A.

Embora anime aborde vários gêneros e subgêneros diferentes, há várias generalizações que podem ser feitas para guiar um Mestre a ajustar as regras de L5A para suportar um estilo baseado em anime. Mais notavelmente, quase todo anime é altamente dramático, quase melodramático, com emoções e tramas intensas. A descrição tradicional do estoico samurai que mantém o prestígio todo o tempo nem sempre é apropriado em um jogo estilo anime onde poderosas emoções e ações dramáticas são a ordem do dia. Reduzir perdas de Honra e Glória por mostrar emoção ou perder prestígio encorajará um estilo de interpretação mais inspirada em animes. Da mesma forma, anime tende a destacar o romance em muitas histórias, seja sério ou superficial, logo a descrição tradicional de L5A de romance como sentenciado e trágico pode não ser apropriado. O Mestre deve estar disposto a considerar um final feliz para histórias de amor na campanha..

Heróis de anime por vezes surgem com armas ou armaduras de natureza superpoderosa. Um jogo de L5A influenciado por anime deve facilitar os PdJs a colocarem as mãos nas lendárias *nemuranais* (artefatos mágicos) do Império. É claro, o lado ruim disto é que heróis de anime são normalmente azarões enfrentando vilões incrivelmente poderosos, e o Mestre deve sentir-se livre para esquecer todos os limites e criar vilões totalmente "roubados" para os PdJs só derrotarem com máxima coragem e comprometimento. O herói que prevalece sobre um oponente superior por pura determinação, perseverança e sorte é um popular clichê do anime.

Provavelmente a maior mudança mecânica do jogo convencional de L5A para uma campanha estilo anime está na natureza quase indestrutível dos heróis de anime. Embora possam sangrar e morrer, personagens de anime têm um talento para resistir a ferimentos hediondos e voltarem da beira da morte para destruir seus inimigos. Eles também têm uma tendência a conseguir feitos incríveis, muito além de sua capacidade normal, sempre que for dramaticamente apropriado.

O Mestre pode simular esses tipos de eventos usando uma das opções de maiores Níveis de Ferimentos do *Livro da Terra*, como Terra x 3 ou Terra x 4 para cada Nível de Ferimento. Outra boa ferramenta é permitir mais opções para Pontos de Vazio. Por exemplo, dar aos personagens a habilidade de gastar pontos de Vazio para curar Ferimentos (talvez à taxa de 15 ou 20 Ferimentos por Ponto de Vazio, dependendo de quão heroico o Mestre quer que o jogo seja). O Mestre também pode deixar um personagem que esteja Caído ou Abatido gastar um Ponto de Vazio para se levantar e realizar uma ação, ignorando temporariamente Penalidades de Ferimentos pois ele recorre às suas últimas reservas de força heroica. É claro, se o herói prevalecer, ele deve provavelmente receber uma cicatriz dramática para lembrá-lo de sua experiência de quase morte.

Obviamente, se Pontos de Vazio puderem ser empregados em tais modos eles tendem a serem usados muito mais rapidamente do que em um jogo normal de L5A. O Mestre pode querer fornecer meios para os PdJs recuperarem seu Vazio mais rapidamente também. Em algumas edições anteriores do RPG de L5A, era possível para os personagens recuperarem Pontos de Vazio a qualquer momento que obtivessem três ou

mais explosões em um só Teste de dados. O Mestre pode usar uma abordagem semelhante para aumentar sua pilha efetiva de Pontos de Vazio para o jogo, ou até mesmo progredir ainda mais e conceder o dobro de Pontos de Vazio para os PdJs.

Estilo Cinematográfico

Espadachins de capa e máscara e heróis de ação extrema oferecem inspiração a várias campanhas de RPG. Porém o estilo realístico padrão de L5A e sua Ênfase nas complexidades morais da sociedade rokugani não contribuem de fato para este tipo de jogo. No passado, a AEG publicou outro jogo, *7th Sea*, que retratava a ação de capa e espada em um mundo reminiscente da Europa do século XVII. Porém, não é necessário se inspirar apenas nas histórias ocidentais ou RPGs ocidentais para criar um herói de um jogo de capa e espada. Filmes asiáticos de kung-fu e espadachins mágicos, por exemplo, abraçam uma estética muito similar, com heróis que demonstram perícias sobre-humanas enquanto protegem os fracos e derrotam inimigos cruéis.

Um jogo cinematográfico de L5A normalmente depositará uma ênfase maior na ação do que na intriga de corte e outros desafios sociais. Ele também tenderá a uma bússola moral mais simples e rígida, descrevendo um mundo no qual a Honra e Bushidô representam o bem inquestionável. Personagens de natureza mais dúbia, como Escorpiões ou Aranhas, dificilmente se encaixariam em um jogo cinematográfico muito bem a menos que jogadores e Mestre estejam dispostos a descrevê-los como "nobres rebeldes" ou personagens que se redimiram de seu passado negro (ambos muito comuns em arquétipos cinematográficos).

Mecanicamente, um jogo cinematográfico enfatiza ação extrema e dramática, realizada por heróis que suportam ferimentos extremamente sérios como "ferida leve". Semelhantemente ao jogo estilo anime, é altamente recomendado que um jogo de estilo cinematográfico use um dos sistemas de níveis de Ferimentos maiores (como descrito no *Livro da Terra*) como Terra x 3 ou até mesmo Terra x 4 para Ferimentos dos personagens.

Um bom meio de simular os heróis do cinema é copiar uma página de *7th Sea* e permitir aos personagens a habilidade de gastar um Ponto de Vazio após ou até mesmo antes do Teste. Assim, um personagem que tenha errado por pouco seu oponente pode gastar um Ponto de Vazio para tentar alcançar aquele pouco que falta para atingir o alvo. É claro, isto significa que assim como em um jogo estilo anime, um jogo cinematográfico tenderá a gastar os Pontos de Vazio dos PdJs rapidamente. *7th Sea* usava uma mecânica similar chamada "Dados de Drama", e sua solução a este problema era o Mestre conceder Dados de Drama adicionais para os jogadores sempre que fizerem algo memoravelmente heroico ou legal. Esta mecânica pode ser usada em L5A também, embora o Mestre precisará tomar mais cuidado ao conceder Pontos de Vazio extras imparcialmente – é bem fácil que acusações de favoritismo surjam em tais casos.

Estilo Realismo Fatal

Embora L5A tenha um forte elemento de mortalidade realística, ele ainda concede aos seus personagens consideravelmente mais chance de sobrevivência do que os samurais reais tinham. Jogadores e Mestres que desejem uma visão mais sombria e tensa de Rokugan – particularmente os que são fãs de filmes de samurais de Akira Kurosawa, com sua sombria visão cínica porém moral da vida e morte samurai – podem optar por jogar em um estilo que remove a segurança limitada para viver a dois passos da morte, como os samurais reais que estão imitando.

A Regra do "Capanga"

Uma das características da ação cinematográfica, asiática e ocidental, é a habilidade dos heróis chacinarem seus caminhos através de uma hora de anônimos lacaios desprezíveis. As regras convencionais de L5A não suportam de fato este tipo de ação, mas ele pode ser importado ao jogo criando uma regra de "capanga". *7th Sea* usava uma mecânica similar, referindo-se a esses vilões de baixo nível como "brutos". Grandes números de vilões fracos podem ser representados dando-lhes um número muito limitado de Ferimentos (16 ou menos), ou simplesmente fazendo-os serem abatidos com um simples golpe independente do dano rolado. Mestres que desejem um estilo realmente heroico de jogo podem até mesmo permitir que seus jogadores façam Incrementos para atingirem vários capangas com um só ataque. No que lhes diz respeito, capangas não devem possuir um Teste de ataque muito bom, e devem causar apenas uma quantidade modesta de Ferimentos se acertarem – talvez 3k2 no máximo, ou talvez apenas 2k1 se o Mestre está liberando um enxame grande de capangas.

Um jogo que adote o estilo realismo letal reduz, pelo menos, todos os Níveis de Ferimentos a Terra x 2. Mestres que queiram um estilo realmente realístico podem abandonar Ferimentos totalmente e permitir a um personagem morrer após um só golpe de uma arma média ou grande, ou um número de golpes igual à Terra para uma arma pequena. Este tipo de jogo terá um clima bem diferente do pretendido para o L5A normal, e forçará os personagens a abordarem o combate inteligentemente e com um profundo senso de sua própria mortalidade. John Wick, designer original de L5A, certa vez comentou que personagens neste estilo de jogo devem lutar com "a implacabilidade de Musashi e a astúcia de Sun Tzu".

Um jogo de realismo letal também elimina a habilidade dos personagens gastarem Pontos de Vazio para reduzirem dano. Em um mundo realista, não há possibilidade de magicamente "encolher" o dano. Um efeito colateral interessante é que isto torna feitiços que curam ou concedem Redução muito mais valiosos, daí aumentando o valor de shugenjas no jogo.

Realismo letal obviamente não contribui para campanhas de longo prazo, e muitos jogadores não desejarão jogar este tipo de jogo. Mas para aqueles com a mente aberta, uma campanha curta neste estilo pode ser uma renovadora mudança de um jogo normal de L5A.

Criaturas Sem Vazio

Muitas criaturas inumanas não possuem um Anel de Vazio. Isto representa que elas não possuem inteligência e autoconsciência (no caso de animais) ou que lhes falta a conexão e harmonia com os elementos (no caso de criaturas das Terras Sombrias, mortos-vivos, etc.). A habilidade de invocar um momento de perfeita harmonia com os elementos é uma característica totalmente humana, e apenas algumas criaturas não humanas chegam a possuir um Anel de Vazio, que dirá a habilidade de gastar Pontos de Vazio.

Uma criatura que não possua Anel de Vazio sofre várias penalidades e efeitos. Além da desvantagem óbvia de não ser capaz de gastar Pontos de Vazio, ela também não pode assumir a Postura Centro, não pode realizar um duelo de iaijutsu e não pode meditar ou realizar outras ações relacionadas ao Vazio. Seus Incrementos máximos em qualquer Teste são limitadas pelo seu Atributo mais baixo.

Por outro lado, uma criatura sem Vazio não pode ser afetada por feitiços, Técnicas ou outros efeitos de jogo que afetem Anel ou Pontos de Vazio (como o feitiço Liberação de Vazio).

As Ferramentas do Mestre

Esta seção do capítulo fornece várias regras especiais que o Mestre pode usar para ampliar e expandir o seu jogo. Mais notavelmente, ela inclui as regras básicas para criaturas não humanas e uma breve seleção de criaturas para começar a desafiar os jogadores. Também há regras para venenos, para aumentar as opções de Escorpiões e vilões. A seção conclui com uma seleção de inícios de aventuras e uma aventura de exemplo totalmente desenvolvida, para ajudar novos Mestres a iniciar suas campanhas. Finalmente, há uma curta lista de recursos — livros, filmes, etc. — que Mestres e jogadores podem consultar para inspiração.

Criaturas de Rokugan

Rokugan e as terras próximas são lar de várias criaturas estranhas e sobrenaturais, bem como animais naturais como cavalos, cachorros e leões. A seção a seguir oferece uma modesta seleção de tais criaturas que o Mestre pode usar para desafiar seus jogadores. Uma seleção maior de criaturas estará disponível em futuras expansões.

Estatísticas de Criaturas

Em prol da consistência, criaturas são apresentadas em um formato padronizado que contém as seguintes informações:

Anéis/Atributos:

Criaturas têm Anéis e Atributos da mesma maneira que humanos. Muitas criaturas não humanas não possuem Anel de Vazio, embora algumas o possuam, e certas raças antigas (como Naga e Nezumi) têm um Anel diferente que podem usar de maneira quase idêntica ao Vazio.

Criaturas que são nativas das Terras Sombrias também têm um Nível de Mácula, que é permanentemente definido em seu nível atual. Criaturas nativas das Terras Sombrias não ganham quaisquer benefícios de seu Nível de Mácula e não podem "abraçar a Mácula" para aumentar seus Testes físicos.

Iniciativa:

O Teste de Iniciativa padrão de Iniciativa da criatura é listada aqui.

Ataques:

Esta seção lista o Teste normal de ataque da criatura, baseada em suas capacidades naturais e, se apropriado, suas perícias. Se ela tiver dois ou mais tipos diferentes de ataques, eles serão listados separadamente (ex.: "clava 4k2 ou mordida 3k2"). Esta seção também lista se os ataques da criatura são considerados Ação Livre, Ação Simples ou Ação Complexa. Tipicamente, só as criaturas mais poderosas e perigosas têm ataques que podem ser feitos como Ação Livre.

Dano:

Aqui estão listados os ND (Níveis de Dano) do ataque da criatura. Se ela tem mais de um tipo de ataque, os danos de cada um serão listados separadamente. Deve-se notar que dano nem sempre reflete diretamente a Força da criatura — ele ainda pode ser impactado por outros fatores como garras afiadas ou habilidades sobrenaturais.

NA de Armadura:

Esta seção mostra o NA de Armadura da criatura e também lista se parte deste Nível é considerado "armadura" para propósitos de habilidades que ignorem esta porção do NA de Armadura do alvo.

Redução:

Se a criatura tiver qualquer Redução, ela será listada aqui. Esta seção também listará se a Redução da criatura aumenta ou diminui contra certos tipos de ataques. Por exemplo, uma criatura vulnerável a jade poderia ter: "Redução 15 (5 contra jade)".

Ferimentos:

Algumas criaturas têm Níveis de Ferimentos da mesma maneira que humanos, e quando este for o caso, ele será indicado nesta seção. Porém, muitas criaturas têm Ferimentos que não são diretamente derivados de seu Anel de Terra — devido a rigidez incomum, resistência a dor, fragilidade ou fraqueza incomum, ou natureza sobrenatural que as tornam mais (ou menos) resistentes do que seu corpo físico deveria permitir. Nesses casos, esta seção lista quantos Ferimentos totais são necessários para infligir penalidades e matar a criatura.

Perícias:

Criaturas inteligentes e astutas por vezes terão Perícias. Os níveis de Perícias listados aqui serão os de criaturas "típicas" deste tipo — o Mestre pode facilmente representar uma cria-

tura mais forte adicionando níveis de Perícia, ou uma mais fraca removendo-os.

Habilidades Especiais:

Esta seção lista quaisquer habilidades ou ataques incomuns que a criatura possa possuir. Alguns deles são únicos às criaturas que os possuem, e são descritos para esta criatura. Porém, há várias habilidades especiais que podem aparecer nos itens da criatura. Eles são listados abaixo como "Habilidades Especiais Padrão".

Habilidades Especiais Padrão

Essas habilidades especiais são encontradas em várias criaturas diferentes, e são listadas aqui para conveniente referência.

Medo:

Muitas das criaturas sobrenaturais ou grotescas de Rokugan são terríveis de enfrentar. Isto é particularmente verdade sobre os poderosos monstros das Terras Sombrias e mortos-vivos, cuja a própria existência é uma blasfêmia aterrorizante aos rokuganis. Uma criatura com a habilidade Medo a ativa no começo de qualquer encontro (vide as regras de Medo no *Livro do Fogo* para os efeitos de Medo).

Imenso:

Uma criatura imensa é impossível de Imobilizar, devido ao seu vasto tamanho e massa, ou talvez devido a múltiplos membros ou forma monstruosa. Uma criatura Imensa não pode ser Imobilizada ou afetada com a manobra Derrubar, e não iniciará uma Imobilização com outros a menos que tenha níveis na perícia Jiujutsu.

Invulnerabilidade:

Uma criatura com Invulnerabilidade é muito difícil de ser ferida com ataques mundanos normais. Esta habilidade é encontrada normalmente em onis, mas também é característica de várias outras criaturas das Terras Sombrias, bem como os mais poderosos dos Perdidos. Uma criatura com Invulnerabilidade sofre dano normal apenas de feitiços, nemuranais e armas compostas de jade, cristal ou obsidiana. Contra qualquer outro ataque, a criatura sofre apenas um Ferimento, não importa o quão poderoso foi o golpe. Se a criatura tiver Redução e Invulnerabilidade, os efeitos de Invulnerabilidade são aplicados após os da Redução.

Invulnerabilidade Parcial:

Uma criatura com invulnerabilidade parcial é Invulnerável apenas contra certos tipos de ataque. Por exemplo, uma criatura poderia ser Invulnerável a flechas, ou a fogo. Ataques das fontes designadas causam apenas 1 Ferimento, independente do Teste de Dano, assim como com Invulnerabilidade normal.

Invulnerabilidade Superior:

Uma criatura com Invulnerabilidade Superior tem todas as vantagens da Invulnerabilidade normal, mas além disso, é resistente a uma (ou mais) forma de ataque poderiam ferir uma criatura Invulnerável normal. Por exemplo, ela poderia ser Invulnerável a Jade, ou a feitiços de Ar.

Ajustando Atributos de Criaturas

Criaturas nem sempre têm suas habilidades diretamente derivadas de seus Anéis e Atributos da mesma maneira que personagens humanos. Por exemplo, embora o Teste de Iniciativa seja influenciado por seus Reflexos, muitas criaturas não possuem um Nível de Sabedoria, logo seu Teste de Iniciativa é aumentado ou diminuído para refletir sua velocidade ou lerdeza inerente.

Há vários efeitos de jogo, como feitiços e venenos, que podem aumentar ou diminuir os Anéis ou Atributos da criatura. O Mestre também pode aumentar ou diminuir os atributos da criatura para refletir um exemplar mais forte ou mais fraco da espécie. As regras a seguir dão algumas orientações de como as mudanças de Anel/Atributo afetarão as outras estatísticas e habilidades da criatura:

- Se aumentar ou diminuir a Terra da criatura, os resultados dependerão se ela tem ou não Ferimentos de tipo humano. Se sim, seus Ferimentos por Nível serão ajustados de acordo com sua nova Terra (possivelmente matando-a se a Terra baixar após ela ter sofrido dano). Porém, se ela não tiver Níveis de Ferimentos humanos, seus Ferimentos totais serão aumentados ou diminuídos em 8 para cada Nível pelo qual sua Terra for aumentada ou diminuída.
- Se os Reflexos da criatura mudarem, seu NA de Armadura será ajustado em 5 para cada Nível de Reflexos, e seu Teste de Iniciativa em 1k1 para cada Nível de Reflexos.
- Se a Agilidade da criatura mudar, seus Testes de Ataque mudarão em 1k1 para cada Nível de Agilidade.
- Se a Força da criatura mudar, seus Teste de Dano mudarão em 1k0 para cada Nível de Força.

Pó de Jade

O Clã Caranguejo gasta muito de seu tempo enfrentando criaturas com Invulnerabilidade, e desenvolveu várias estratégias e métodos para fazê-lo. Uma das maiores dificuldades é a escassez de armas de cristal e jade, já que apenas os mais talentosos armeiros podem forjar essas raras e sagradas substâncias em armamentos usáveis. Para superar esta limitação, o Caranguejo usa uma medida paliativa: pó de jade.

Como seu nome implica, pó de jade é composto de jade moída misturada com uma simples pasta para que ela adira a armas. O pó é comumente levado em pequenas bolsas, cada uma contendo uma "dose" do pó. Ao espalhar este pó em uma lâmina, tetsubo, ou ponta de flecha, um guerreiro Caranguejo pode brevemente ganhar os benefícios de portar uma arma de jade contra criaturas perigosas, como um oni. Infelizmente, o pó de jade se solta facilmente da arma a medida que se acerta o alvo. O primeiro acerto infligirá dano total, o segundo metade do dano e o terceiro um quarto do dano. Após três acertos o pó de jade se esgota.

Aplicar pó de jade em uma arma é considerado uma Ação Complexa. Assim que aplicado, ele normalmente dura até ser gasto ou lavado (não se pode recuperá-lo efetivamente assim que aplicado). Nas Terras Sombrias, a influência corruptora da Mácula consumirá o pó de jade exposto em duas horas, logo bushis do Caranguejo neste mortífero reino tentarão manter suas bolsas de pó de jade cuidadosamente guardadas até imediatamente antes do combate.

Resistência a Magia:

Funciona da mesma maneira que a Vantagem Resistência a Magia no *Livro do Fogo*.

Espírito:

Uma criatura com a qualidade Espírito é de um dos reinos espirituais fora do Ningen-dô, e portanto é resistente a armas e efeitos nativos do reino dos mortais. Criaturas espirituais no Ningen-dô sofrem metade do dano de qualquer arma ou qualquer outro ataque físico que não contenha jade, cristal ou obsidiana, bem como qualquer feitiço ou efeito mágico que não tenha a qualidade Jade ou Cristal.

Veloz:

Uma criatura que é Veloz se move mais rapidamente do que suas habilidades físicas parecem permitir. Isto pode se dar devido a dons sobrenaturais ou resultado de pura energia e raiva. Criaturas com Veloz são consideradas como tendo Água maior – um Nível a mais para cada Nível de Veloz que possuam – para fins de calcular quanto podem se mover com uma Ação Livre ou Simples de Movimento.

Escolas de Criaturas

Algumas criaturas inteligentes possuem Escolas. Exemplos disso incluem Naga, Roedores (Nezumi), Ogros, e Tsuno. No entanto as simples versões aqui apresentadas no Livro do Vazio representam versões "básicas" destas criaturas sem Escolas ou outro treinamento a mais. Escolas de criaturas aparecerão em futuros suplementos.

Morto-vivo:

Uma criatura morta-viva não sente dor, e portanto não sofre penalidades de Ferimentos. Criaturas mortas-vivas continuam totalmente funcionais, sem efeitos de Ferimentos, até serem literalmente destruídas (reduzidas a Morto). Ataques específicos que removam suas mãos, removeriam armas ou ataques de garras. Por estarem mortas, elas também são imunes a efeitos de Medo de qualquer tipo, bem como qualquer feitiço, Perícia ou Técnica que tente influenciar sua mente ou emoções.

Criaturas Naturais

Muitos tipos de criaturas naturais podem ser treinadas para servirem aos humanos, ou até mesmo lutar por eles. Um personagem que tenha treinado um animal (exceto um cavalo) para lutar pode ordenar a criatura para atacar um alvo específico fazendo uma Ação Simples rolando Treinar Animais / Astúcia contra NA 20. Porém, deve-se notar a exceção das criaturas especificamente criadas para a guerra (como cães de guerra e cavalos do Unicórnio), animais enviados para uma luta não ficarão uma vez que sejam seriamente feridos.

Boi

Já que cavalos, até mesmo pôneis, são bastante restritos à casta samurai e aos mais ricos plebeus, as pessoas comuns de Rokugan usam bois para puxar carroças, arados e realizar outros labores. Muitos vilarejos rokuganis têm um curral contendo dois ou três desses fortes mais teimosos e vagarosos animais..

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 1	Água: 2
Reflexos 3	Vigor 6	Agilidade 2	Força 6

Iniciativa: 2k2

Ataque: Chifrar 3k2 (Complexa) ou Pisotear 4k3 (Complexa)

Dano: 6k3 (Chifrar) ou 6k4 (Pisotear) | *NA de Armadura: 10*

Redução: 4 | *Ferimentos: 20: +5; 40: +10; 60: Morto*

Habilidades Especiais:

- *Investida Furiosa: Se um Boi for ferido, ele inicialmente reagirá com fúria, investindo a quem quer que ele perceba como a fonte da dor. Em seu primeiro Turno após ser ferido (presumindo que ele não tenha sido morto), ele não sofre quaisquer penalidades de Ferimentos, e pode somar +10 em seu Teste de Ataque. Assim que o primeiro ímpeto da fúria passa, ele sofre os efeitos normais de penalidades de Ferimentos.*
- *Imenso.*

Cão (Inu)

Cães normais podem ser encontrados em toda a Rokugan como animais de estimação, de guarda ou simples vira latas. A menos que com fome ou enlouquecidos, um cão normalmente tentará fugir assim que sofrer 12 ou mais Ferimentos.

Ar: 1	Terra: 2	Fogo: 1	Água: 1
Reflexos 3	–	Agilidade 3	Percepção 3

Iniciativa: 4k3 | *Ataque: 3k3 Mordida (Complexa)*

Dano: 2k1 | *NA de Armadura: 20*

Redução: Nenhuma | *Ferimentos: 12: +10; 24: Morto*

Perícias: Caça (Rastreio) 3

Habilidades Especiais:

- *Veloz 2*
- *Faro: Cães ganham um bônus de +2k1 em qualquer teste baseado em Percepção que envolva olfato.*

Cão de Guerra Unicórnio

Uma grande, poderosa, inteligente e mortífera raça de cão, criada especialmente pelo Unicórnio para servir em guerras. Esses cães são leais e ferozes, e lutarão até a morte junto de seus mestres humanos, até mesmo ficando para proteger seu cadáver se ele morrer.

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 3

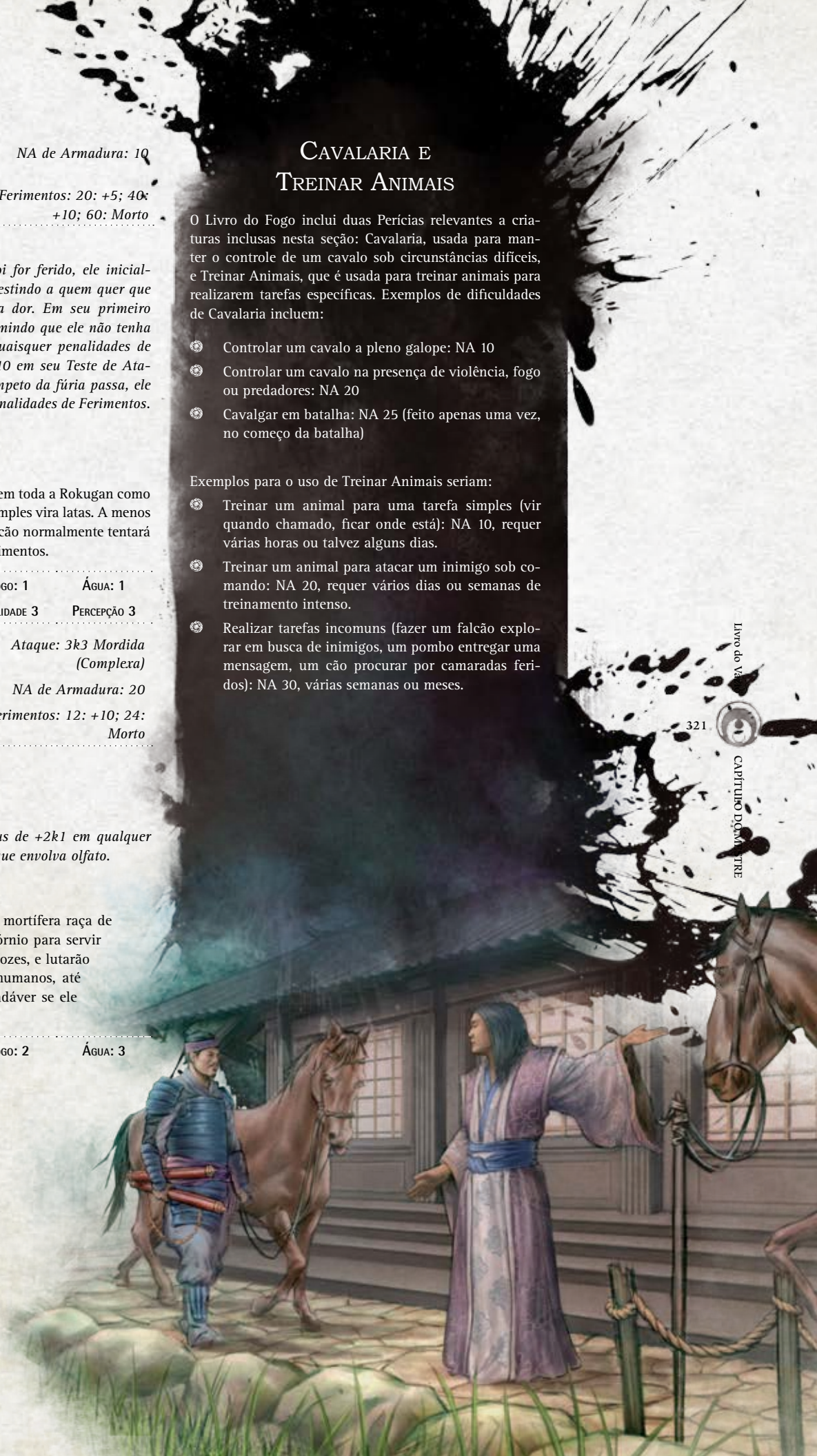
Cavalaria e Treinar Animais

O Livro do Fogo inclui duas Perícias relevantes a criaturas inclusas nesta seção: Cavalaria, usada para manter o controle de um cavalo sob circunstâncias difíceis, e Treinar Animais, que é usada para treinar animais para realizarem tarefas específicas. Exemplos de dificuldades de Cavalaria incluem:

- Controlar um cavalo a pleno galope: NA 10
- Controlar um cavalo na presença de violência, fogo ou predadores: NA 20
- Cavalgar em batalha: NA 25 (feito apenas uma vez, no começo da batalha)

Exemplos para o uso de Treinar Animais seriam:

- Treinar um animal para uma tarefa simples (vir quando chamado, ficar onde está): NA 10, requer várias horas ou talvez alguns dias.
- Treinar um animal para atacar um inimigo sob comando: NA 20, requer vários dias ou semanas de treinamento intenso.
- Realizar tarefas incomuns (fazer um falcão explorar em busca de inimigos, um pombo entregar uma mensagem, um cão procurar por camaradas feridos): NA 30, várias semanas ou meses.



Cavalos em Combate

As descrições de cavalos abaixo listam Testes de Perícias, se houver, necessários para convencê-los a atacar seus inimigos. Um cavalo que está sob controle irá se mover no Turno de seu cavaleiro, mas atacará em seu próprio Turno na ordem de Iniciativa. Um cavalo fora de controle (como um cavalo fugindo quando ferido, ou um cavalo que perdeu seu cavaleiro) se moverá em seu Turno.

Cavalo, Corcel de Guerra Utaku

Os famosos e especialmente criados cavalos das *Shiotome* (Damas Guerreiras) Utaku são os mais formidáveis corcéis de Rokugan, animais poderosos e inteligentes que se ligam intimamente com suas amazonas e lutam ferozmente em tempos de guerra. Por tradição ancestral do Clã Unicórnio, esses animais só podem ser montados por Damas Guerreiras. Alguns desses animais foram presenteados a indivíduos altamente respeitados fora da família Utaku (mais notavelmente, os vários Imperadores), embora rumores digam que ninguém jamais tenha ousado montar tais feras.

Corcéis Utaku lutarão com disposição e inteligência junto de suas amazonas, sem qualquer necessidade de um teste de perícia. Eles continuarão ao lado de sua amazona mesmo se ela morrer.

Ar: 2	Terra: 4	Fogo: 2	Água: 3
Reflexos 3	Vigor 4	Agilidade 3	Força 6

Iniciativa: 4k3 — *Ataque: Coice 4k3 (Simples) ou Pisotear 6k4 (Complexa)*

Dano: Coice 6k2, Pisotear 6k4 — *NA de Armadura: 20*

Redução: 5 — *Ferimentos: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 64: Morto*

Habilidades Especiais:

- *Veloz 3.*
- *Medo 2 (quando investindo).*
- *Imenso.*

Cavalo, Cavalo de Montaria Unicórnio

O Unicórnio trouxe esses cavalos estrangeiros consigo das Areias Ardentes. Embora não tão resistentes quanto os nativos pôneis rokuganis, eles são mais fortes, rápidos e maiores, fazendo deles animais superiores para cavalaria em combate. Muitos cavalos corredores do Unicórnio foram treinados para

Reflexos 4	-	Agilidade 4

Iniciativa: 5k4 — *Ataque: 5k4 Mordida (Simples)*

Dano: 3k2 — *NA de Armadura: 25*

Redução: 3 — *Ferimentos: 18: +10; 36: Morto*

Perícias: Caça (Rastreio) 4, Intimidação 2

Habilidades Especiais:

- *Veloz 2.*
- *Faro: Cães ganham um bônus de +2k1 em qualquer Teste baseado em Percepção que envolva olfato.*
- *Ataque em Investida: Cães de guerra na postura Ataque Total podem se mover até Água x 3 m como Ação Livre.*

a guerra, e em uma luta o cavaleiro só precisa fazer um teste de Cavalaria/Astúcia contra NA 10 (como Ação Livre) para convencer o cavalo a atacar em seu próprio Turno a cada rodada.

Ar: 2	Terra: 3	Fogo: 1	Água: 2
-	Vigor 4	Agilidade 3	Força 5

Habilidades Especiais:

- *Veloz 3.*
- *Imenso.*

Cavalo, Pônei Rokugani

Esses resistentes e tímidos animais são os cavalos nativos de Rokugan, e muitos samurais que montam cavalos possuem um desses animais. Eles podem ser treinados para a guerra, mas o combate não é seu ambiente natural, e eles normalmente tentarão evitar se ferirem em uma luta. Para convencer um pônei rokugani a atacar em uma luta, o cavaleiro precisa fazer uma Ação Livre a cada rodada para fazer um teste de Cavalaria/Astúcia contra NA 20. Sucesso fará o pônei atacar em seu próximo Turno de Iniciativa. Um pônei seriamente ferido (32 Ferimentos ou mais) tentará fugir do combate em sua Iniciativa a menos que seja forçado a ficar com um teste de Cavalaria / Vontade contra NA 25.

Ar: 2	Terra: 2	Fogo: 1	Água: 2
-	Vigor 4	Agilidade 2	Força 4

Iniciativa: 3k2	*Ataque: Coice 3k2 (Complexa)*
Dano: 4k2	*NA de Armadura: 15*
Redução: 3	*Ferimentos: 16: +5; 32: +10; 48: Morto*

Habilidades Especiais:

- *Veloz 3.*
- *Imenso.*

Falcão

Falcões são usados como aves de caça e esporte por vários samurais de Rokugan – de fato, a falcoaria é considerada uma das várias artes superiores. Um falcão treinado pode ser usado para atacar inimigos, embora poucos arrisquem pássaros tão preciosos desta maneira. Um falcão que sofra 5 ou mais Ferimentos não poderá voar até ser curado.

Ar: 1	Terra: 1	Fogo: 1	Água: 1
Reflexos 5	-	Agilidade 4	Percepção 3

Iniciativa: 5k5	*Ataque: Garra/bico 5k4 (Simples)*
Dano: 3k2	*NA de Armadura: 30*
Redução: Nenhuma	*Ferimentos: 5: +5; 10: Morto*

Perícias:

Habilidades Especiais:

- *Veloz 5 ao voar.*
- *Ataque aos Olhos: Se um falcão causar 10 ou mais Ferimentos em um só ataque, o alvo está temporariamente cego (devido ao sangue e dor) até que o ferimento seja tratado com Medicina ou magicamente. Se o dano for de 20 ou mais Ferimentos, o falcão conseguiu destruir o olho (infligindo a desvantagem Olho a Menos).*

Leão

Leões selvagens são predadores perigosos que se organizam em pequenos grupos chamados alcateias, normalmente consistindo de um só macho adulto e 2 a 8 fêmeas. Eles não são muito numerosos em Rokugan, devido à natureza colonizada e civilizada de grande parte do Império. Muitos dos que existem podem ser encontrados nas planícies centrais do país – principalmente as terras do Clã Leão, o que não surpreende. O clã de Akodo é conhecido por ter domado um pequeno número dessas feras para lutar ao lado de guerreiros humanos especialmente talentosos, os assim chamados Mestres das Feras.

Ar: 2	Terra: 4	Fogo: 1	Água: 3
Reflexos 3	Vigor 4	Agilidade 3	Força 6

Iniciativa: 4k3	*Ataque: Garras 5k3 (Simples) ou Mordida 6k3 (Complexa)*
Dano: 4k3 (garras) ou 4k4 (mordida)	*NA de Armadura: 20*
Redução: 3	*Ferimentos: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: Morto*

Perícias: Caça 3, Furtividade 3

Habilidades Especiais:

- *Medo 1.*

Lobo (Ookami)

Lobos são encontrados nas montanhas e florestas de Rokugan, especialmente em áreas remotas, e normalmente operam em matilhas de 1 a 10 adultos (mais filhotes). Eles preferem se alimentar de cervos, lebres e outras presas naturais. Lobos são animais astutos e podem aprender pela experiência, e assim tendem a temer humanos e serem facilmente repelidos pelo fogo. Porém, se estiverem famintos ou desesperados eles atacarão humanos desacompanhados.

Ar: 1	Terra: 3	Fogo: 2	Água: 3
Reflexos 3	-	Agilidade 3	Percepção 4

Iniciativa: 4k3 — *Ataque: Mordida 4k3 (Complexa)*

Dano: 5k2 — *NA de Armadura: 20*

Redução: 3 — *Ferimentos: 18: +10; 36: Morto.*

Perícias: Furtividade 2

Habilidades Especiais:

- *Veloz 2.*
- *Faro: Lobos ganham um bônus de +2k1 em qualquer Teste baseada em Percepção que envolva olfato.*

Monstros e Raças Não Humanas

Bruxa do Pântano

Bruxas do Pântano estão entre as mais vis criaturas das Terras Sombrias, pois são capazes de se infiltrar no Império e espalhar a morte e a Mácula em quantidade e amplitude. Em sua forma natural elas parecem criaturas humanoides distorcidas, lembrando vagamente uma velha humana mas com pele verde, cabelo esparso e grosso, carne decomposta ou inchada, características faciais monstruosamente feias e dentes e garras afiadas. Elas são carnívoras e amam o sabor da carne humana, especialmente as de mulheres e crianças. Muitas bruxas do pântano são solitárias e territoriais, embora as mais antigas por vezes formem grupos pequenos para a proteção mútua.

Bruxas do pântano são anfíbias e normalmente moram em mangues, como seu nome implica. Porém, elas costumam deixar tais lugares para se infiltrarem na sociedade humana. Seu mais terrível poder é a habilidade de vestir a pele de qualquer humano adulto que matarem, permitindo-lhes que passem como rokuganis normais. Pior ainda, elas podem absorver partes das memórias da pessoa cuja pele vestem, facilitando ainda mais manterem sua ilusão. Seus alvos prediletos para esfolar são belas mulheres jovens, permitindo-lhes empregar suas perícias em sedução e manipulação. Elas podem usar a pele de qualquer pessoa — até mesmo a de um homem, embora tenham grande repulsa para fazê-lo.

Bruxas do pântano estão entre os mais perigosos infiltradores das Terras Sombrias e o Clã Caranguejo procura cuidadosamente por elas. Infelizmente, o resto do Império é muito despreparado para a ameaça que elas representam. Sua força e habilidade variam de um espécime para outro, com algumas bruxas sendo bem fracas enquanto outras são bem poderosas. O exemplo descrito abaixo é um dos tipos mais poderosos.

Ar: 3	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 2
-	-	-	Força 3

Iniciativa: 5k3 — *Ataque: Garras 5k3 (Simples)*

Dano: 3k2 — *NA de Armadura: 20*

Redução: 5 — *Ferimentos: 16: +5; 32: +10; 48: +15; 72: Morto.*

Nível de Mácula: 4

Perícias: Atuação 4, Sinceridade (Ardil) 4, Furtividade 3, Tentação (Sedução) 4

Habilidades Especiais:

- *Aquático: Bruxas do pântano nadam em água com a mesma velocidade que se movem em terra, e não precisam fazer um Teste de Perícia para nadar.*

- *Doença: Qualquer um ferido pelas vis e retorcidas garras de uma bruxa do pântano tem 1 chance em 5 de contrair uma doença devastadora. Esta doença causa furúnculos, bolhas e fraqueza, reduzindo o Vigor da vítima 1 Nível por semana até a morte em Vigor 0. Ela pode ser curada com magia, ou com um Teste bem sucedido de Medicina / Inteligência contra NA 30.*
- *Invulnerável (bruxas do pântano mais fracas nem sempre têm esta habilidade).*
- *Vestir a Pele: Uma bruxa do pântano que vista a pele de sua vítima se parece exatamente como a vítima em vida, e adquire suas memórias e um nível em cada Perícia que ela possuía. Peles duram por um número de semanas igual à Terra da vítima antes que comecem a apodrecer, expondo o monstro por baixo dela.*

Fantasma (Yorei)

Rokugan é uma terra supersticiosa, e seus mitos e lendas são repletos com histórias de fantasmas. Embora essas histórias variem bastante em natureza e conteúdo, elas compartilham um tema geral: fantasmas, almas humanas que por alguma razão permaneceram no reino mortal ao invés de viajarem para seu lugar seguinte na Roda Celestial. Normalmente, isto se deve a alguma emoção poderosa — amor, raiva, arrependimento, dever — reter a alma no Ningen-dô quando ela deveria estar viajando para o Meidô para aceitar o julgamento da Fortuna da Morte, Emma-O. Isto os distingue dos Gakis, os chamados "mortos famintos", que são almas condenadas ao Gaki-dô.

Fantasmas, almas que permanecem no mundo mortal por alguma necessidade, frustração ou desejo são comumente conhecidos como *Yorei* ou "mortos que anseiam". Há vários subtipos diferentes de Yoreis. Por exemplo, os *Goryo* ("fantasmas vingativos") são as almas dos assassinados, presos no reino mortal pela raiva e necessidade de vingança. Outro tipo bem conhecido de fantasma são as *Ubumes* ("mulher lamuriosa"), fantasmas de mulheres que morreram na gravidez ou no parto.

Fantasmas nem sempre são diretamente malignos, mas ainda podem ser perigosos para aqueles que os encontram. Goryos, por exemplo, por vezes atacarão qualquer um que encontrem, incapazes de diferenciar seus assassinos de outros mortais. Até mesmo um fantasma que não pretenda o mal, e está apenas tentando cumprir alguma necessidade ou completar uma tarefa de sua vida, por vezes terá um efeito negativo naqueles à sua volta, como causar pesadelos ou doenças, arruinar safras, etc.

Fisicamente, fantasmas se parecem como eram em vida, ou como estavam no momento de suas mortes. Às vezes (embora nem sempre) os pés de um fantasma são translúcidos ou ausentes, e a falta desses pés é por vezes tida pela superstição rokugani como um meio certo de identificar um fantasma.

Fantasmas individuais variam bastante em sua natureza e habilidades específicas, e até certo ponto, cada fantasma é único. Porém, todos eles compartilham alguns traços básicos. Todo fantasma tem a habilidade de atravessar objetos sólidos à vontade, ou afundar na terra, e não podem ser tocados se não quiserem. As três substâncias sagradas (jade, cristal e obsidiana) têm algum poder para tocar e ferir fantasmas, e o feitiço Proteção da Pureza pode expulsá-los temporariamente, mas caso contrário eles são amplamente imunes à compulsão física. Lidar com um fantasma normalmente envolve descobrir o que ele quer para ser acalmado, ou rezar e incentivá-lo a partir para o Meidô aonde pertence.

Fantasmas têm os mesmos Anéis, Atributos, Perícias e outros conhecimentos e habilidades que possuíam em vida, mas não têm mais Anel ou Pontos de Vazio. Eles podem interagir com objetos sólidos, usar armas, e se comportam em todo o resto como criaturas vivas. Porém, como descrito acima, eles geralmente não podem ser fisicamente feridos se não desejarem. Mesmo a jade e outras substâncias sagradas não podem de fato matar um fantasma — um Yorei que seja reduzido a zero Ferimentos simplesmente fugirá, provavelmente retornando furioso para se vingar daqueles que o feriram. Convencer um fantasma a ir para o pós vida é uma questão de religião e convicção, não de combate.

Gaki (Shozai-Gaki)

Gakis, também chamados de "mortos famintos", são espíritos do reino do Gaki-dô que entraram no mundo mortal. Alguns Gakis são nativos de lá, mas muitos deles são na verdade almas de humanos que tiveram vidas extremamente pecaminosas mas não sucumbiram à Mácula. Tais almas são normalmente condenadas ao Gaki-dô, passando décadas ou séculos como um dos mortos famintos para que seu karma possa ser purificado. Infelizmente, nem toda alma consegue a passagem

para sua próxima vida, pois o Gaki-dô é um reino maligno e sua natureza predatória pode facilmente infestar as almas que habitam nele.

O típico rokugani por vezes tem dificuldade de diferenciar um gaki de um fantasma (vide Fantasmas, acima), e de fato muitos rokuganis tratam gakis simplesmente como um tipo de fantasma. Só aqueles com profundo conhecimento dos reinos espirituais, ou que estudaram detalhadamente os fantasmas (como a família Toritaka), compreendem a diferença.

Há na verdade formas diferentes de gakis, dependendo de que tipo de alma os formou. A natureza comum de todo gaki é seu ímpeto incontrolável de se alimentar de algo – normalmente uma substância impura como sangue ou carne humana, ou uma emoção impura como crueldade ou dor. Muito raramente, um gaki pode aparecer para se alimentar de emoções positivas como coragem e amor – embora tais entidades existam, pouquíssimas foram encontradas na história do Império.

Os gakis apresentados aqui são os *Shozai-Gaki*, o tipo de gaki mais comumente encontrado. Esses gakis são criados a partir das almas de humanos avarentos e impuros, e são normalmente condenados a se alimentarem de uma substância impura: sangue, suor, bile, carne, etc. Cada shozai-gaki se alimentará de uma substância especifica deste tipo, e se não puder se alimentar ele sofrerá dor agonizante. Fisicamente, eles se parecem criaturas humanoides grotescas, levemente translúcidas com mãos com garras e semblante demoníaco, normalmente com um porte vagamente insectoide.

Ar: 2	**Terra: 2**	**Fogo: 2**	**Água: 3**
Reflexos 4	**-**	**Agilidade 4**	**Força 4**

Iniciativa: 4k4 — *Ataque: Garras 4k4 (Complexa), ignora armadura física*

Dano: 3k3 — *NA de Armadura: 25*

Redução: 5 — *Ferimentos: 12: +5; 24: +10; 36: Morto.*

Habilidades Especiais:

- *Drenar Sangue: Um gaki pode abdicar do dano normal de um ataque bem sucedido para drenar o sangue de uma vítima, sugando-o através de dedos translúcidos. Isto causa 12 Ferimentos na vítima e cura a mesma quantidade ao gaki.*
- *Medo 3.*
- *Imortalidade: Gakis não podem ser de fato mortos, e se sua forma física for destruída, eles se recompõem no Gaki-dô.*
- *Invisibilidade: Um gaki pode se tornar invisível como Ação Livre, e enquanto invisível ele pode atravessar paredes e outros objetos inanimados sólidos (embora não atravesse criaturas vivas).*
- *Mudança de Forma: Todo gaki pode assumir a forma de um inseto normal como Ação Complexa. Recuperar sua forma verdadeira é uma Ação Simples.*
- *Espírito.*
- *Invulnerabilidade Superior: Gakis são imunes a todo feitiço de ilusão e todo feitiço, perícias e técnicas que afetem a mente ou pensamentos.*

- *Possessão: Um shozai-gaki pode possuir um mortal como Ação Complexa vencendo um Teste Resistido de Vontade. A possessão faz a vítima sofrer de febre alta e tremores com calafrios, perdendo 1k1 Ferimentos por dia enquanto o kami se alimenta diretamente de sua essência. O gaki pode ser expulso da vítima com os feitiços Proteção da Pureza ou Amarras do Nigen-dô.*

Goblin (Bakemono)

Goblins são pequenas e maldosas criaturas que infestam as Terras Sombrias em números aparentemente ilimitados. Eles são humanoides, mas com corpos pequenos, membros finos e cabeças exageradas. Suas mãos e pés têm garras e suas largas bocas são cheias de pequenos dentes afiados. Goblins são apenas semi-inteligentes, e individualmente não são grande ameaça para um samurai armado. Porém, eles têm instintos de matilha e possuem uma astúcia perigosa e malícia. Eles também têm um estranho talento para imitação – eles costumam imitar comportamento, expressões ou linguagens humanas. Goblins cedem facilmente ao domínio de habitantes mais poderosos das Terras Sombrias, como onis ou Perdidos, a quem servem voluntariamente. Eles falam sua própria língua rudimentar, embora poucos fora de sua espécie a tenham aprendido.

Os rokuganis geralmente acreditam que Fu Leng criou os goblins em um esforço de substituir os homens. Se isto é verdade ou não, goblins se provaram uma ameaça persistente e tenaz para Rokugan.

As estatísticas abaixo representam um goblin "típico" – goblins mais poderosos podem aparecer de tempos em tempos, como os líderes chamados de "belicistas", bem como xamãs que usam uma forma rudimentar de maho.

Ar: 1	Terra: 2	Fogo: 1	Água: 1
Reflexos 2	-	Agilidade 2	Força 2

Iniciativa: 3k2 — *Ataque: 4k2 (Simples)*

Dano: 4k2 (faca ou porrete afiado) — *NA de Armadura: 15*

Redução: 3 — *Ferimentos: 9: +5; 18: Morto*

Nível de Mácula: 2

Perícias: Furtividade 2.

Habilidades Especiais:

- *Veloz 2.*

Kappa

Kappas são estranhas e maliciosas criaturas encontradas em rios e riachos. Eles são anfíbios e podem viajar pela água tão rápida e facilmente quanto pela terra. Fisicamente, eles parecem humanoides vagamente parecidos com sapos ou tartarugas cujas mãos e pés têm garras e membranas. Eles têm uma boca com bico, um casco de tartaruga nas costas, e uma característica depressão em forma de tigela cheia de água no topo de suas cabeças. Kappas são raros e normalmente malignos, alvos de superstições e medo entre as pessoas comuns. Eles são espíritos travessos com pouco senso de restrição, normalmente pregando peças que resultam em sérios ferimentos ou morte das vítimas.

Kappas se alimentam de sangue, humano e animal, mas às vezes oferecem à sua presa a chance de escapar se superarem o kappa em um quebra-cabeças ou jogo de esperteza. Mesmo se o kappa não estiver com fome, ele enfrentará os transeuntes em disputas de astúcia para humilhá-los e provar sua própria esperteza. Embora não sejam fisicamente poderosos, kappas são perigosos por sua natureza espiritual sobrenatural, o que os torna extremamente difíceis de ferir.

De acordo com a lenda, a água na concavidade na cabeça do kappa é a fonte de seu poder, e se a água for derramada, a criatura fica impotente. Um kappa que perdeu sua água fica fraco e vulnerável, e deve voltar à água por um dia inteiro para se recuperar.

Ar: 3	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 3
-	-	Intelligence 3	-

Iniciativa: 4k3 — *Ataque: Garras 4k2 (Simples)*

Dano: 3k2 — *NA de Armadura: 20*

Redução: 15 — *Ferimentos: 12: +5; 24: +10; 36: +15; 48: Morto.*

Perícias: Esportes (Natação) 5, Furtividade 3

Habilidades Especiais:

- *Aquático: Kappas nadam na água com a mesma velocidade que se movem em terra, e não precisam fazer um Teste de Perícia para nadar.*
- *Espírito.*
- *Ardil: O kappa pode criar ilusões visuais, similares ao feitiço Névoas da Ilusão, até três vezes por dia (mais para um kappa anormalmente poderoso).*
- *Água da Vida: Se a água em uma concavidade da cabeça de um kappa for derrubada, o kappa perde toda Redução e todos os seus Anéis e Atributos se tornam 1 até ele passar um dia inteiro debaixo d'água para se recuperar.*

Morto-vivo Ressurgido

Ressurgidos são uma forma mais poderosa de zumbis (vide a seguir), criados através de feitiços de maho. Assim como zumbis, ressurgidos são cadáveres animados pela força maligna da Mácula, procurando atacar e devorar coisas vivas. Porém, eles normalmente ficam sob o controle do maho-tsukai que os invocou. Diferente de zumbis, ressurgidos não continuam a apodrecer assim que são reanimados, e seus tendões e músculos conservam bastante tônus para lhes permitir que se movam tão rapidamente quanto o faziam em vida. Eles também possuem moderada inteligência animal que é maior que a agressão dementada dos zumbis. Porém, assim como zumbis eles não possuem medo, são imunes à dor e não sentem qualquer empatia ou humanidade. Ressurgidos são normalmente feitos de cadáveres de samurais, e lutam com as armas que portavam em vida.

Ar: 0	Terra: 3	Fogo: 1	Água: 2
Reflexos 3	-	Agilidade 3	Força 3

Iniciativa: 3k3 — *Ataque: Punho 5k3 (Complexa) ou Espada 5k3 (Complexa)*

Dano: 3k1 (punho) ou 5k2 (espada)

NA de Armadura: 15 (ressurgidos às vezes usam armaduras, com o aumento apropriado no NA de Armadura)

Redução: 5

Ferimentos: 72: Morto.

Nível de Mácula: 3

Habilidades Especiais:

- *Decapitação: Um ressurgido normalmente só pode ser destruído literalmente cortando-o em pedaços (reduzindo-o a Morto). Porém, ele também pode ser destruído instantaneamente arrancando sua cabeça. Isto requer realizar os Incrementos para um Golpe Preciso e então causar ao menos 18 Feridas.*
- *Medo 3.*
- *Morto-vivo.*

Ogro

Ogros são criaturas humanoides bestiais imensas, com mais de dois metros e meio de altura, com imensos membros, presas protuberantes e cabelo grosso e sujo. Eles são predadores cruéis e brutais, lutando com força bruta e devorando a carne dos que matam. Ogros habitam as profundezas das Terras Sombrias, onde lideram legiões de goblins ou formam tropas de choque para onis ou comandantes Perdidos. Eles também às vezes vagam pelo Império, sozinhos ou em pequenos bandos, representando uma ameaça letal a samurais e camponeses.

Ogros são na verdade uma raça inteligente, e tinham uma civilização própria. Porém, Fu Leng escravizou os ogros no amanhecer do Império, transformando-os nas criaturas bestiais cujo intelecto é normalmente submerso nos impulsos violentos da Mácula. Após a morte de Fu Leng no segundo Dia do Trovão, alguns ogros menos maculados começaram a recuperar consciência e intelecto, se tornando os chamados "Ogros Livres" que não mais guerreiam contra o Império. A maioria da raça, porém, continua como monstros brutais maculados.

Ar: 1	Terra: 3	Fogo: 3	Água: 2
Reflexos 3	Vigor 6	-	Força 6

Iniciativa: 4k3

Ataque: Clava 5k4 (Complexa)

Dano: 8k2 (clava ou árvore pequena)

NA de Armadura: 25

Redução: 10

Ferimentos: 20: +5; 40: +10; 60: +15; 80: Morto

Nível de Mácula: 3

Habilidades Especiais:

- *Medo 2.*
- *Imenso.*

Oni (Ugulu no Oni)

Onis são os demônios do Jigoku, estão entre as mais terríveis criaturas conhecidas pelo Império. Há literalmente um número infinito de onis diferentes no Jigoku, e apenas uma mínima fração delas conseguiu entrar no mundo mortal. Onis podem entrar pelo Ningen-dô pelos portais físicos do Jigoku – o mais conhecido é o Poço Infecto de Fu Leng, localizado no centro das Terras Sombrias – e também podem ser invocados por feitiços de maho. Uma vez no reino mortal, um oni pode gerar versões menores de si mesmo, muitos dos quais acabarão por se tornar tão fortes quanto seu "pai". Desta maneira raças inteiras de onis podem existir.

Fisicamente, onis variam tanto que fazer uma definição geral sobre eles é impossível. Alguns são humanoides, outros bestiais ou até mesmo disformes. Alguns são inteligentes, outros pouco mais do que máquinas irracionais de destruição. Sua característica universal é sua malevolência e maldade extremas. Onis buscam sempre corromper, controlar ou destruir tudo à sua volta. Eles normalmente escravizam grupos de criaturas menores das Terras Sombrias ou até mesmo Perdidos em seu serviço.

O oni apresentado aqui, Ugulu no Oni, é um dos tipos mais poderosos de onis conhecidos pelos rokuganis, e a guarda vigilante do Caranguejo na Muralha dos Kaiu aprendem a temer sua aparição. Trata-se de um humanoide de quatro metros de altura, com corpo inchado e musculoso como se sua pele roxa dificilmente contivesse os músculos abaixo dela. Suas mãos exibem garras do tamanho de uma wakizashi, e sua cabeça demoníaca se encerra em um par de grandes chifres curvos, e uma longa língua que vai além das presas de sua grande boca.

Ar: 1	Terra: 6	Fogo: 2	Água: 2
-	-	Agilidade 4	Força 8

Iniciativa: 3k1 *Ataque: Garras 7k4 (Simples)*

Dano: 9k3 *NA de Armadura: 10*

Redução: 24 (12 contra jade, cristal ou obsidiana *Ferimentos: 32: +5; 64: +10; 96: +15; 124: Morto.*

Nível de Mácula: 6

Habilidades Especiais:

- *Medo 3.*
- *Invulnerabilidade Superior: Ugulu no Oni são completamente imunes a qualquer flecha exceto perfuradoras de armadura.*
- *Imunidade a Feitiço: Todo Ugulu no Oni é imune a dois feitiços, embora os feitiços específicos variem de um Ugulu para outro.*
- *Imenso.*

Roedor (Nezumi)

Os roedores são uma raça de ratos inteligentes bípedes que vivem nas Terras Sombrias. Diferente de outros habitantes das Terras Sombrias, os roedores são imunes à Mácula, um fenômeno que fascina os rokuganis que sabem disso. Os roedores dizem ter tido uma grande civilização em tempos antigos, mas que foi destruída quando Fu Leng caiu dos céus. Se isto é verdade ou não, os roedores de hoje são uma raça de criaturas tribais primitivas. Eles são notórios por seus súbitos desvios de atenção e falta de memória de longo prazo – muitos rokuganis comparam o roedor típico a uma criança humana hiperativa de seis anos. As tradições e conhecimentos dos roedores são mantidos por uma pequena casta chamada de Lembradores, que usam bastões especiais como dispositivos mnemônicos para fortalecer suas memórias.

Roedores são por vezes tidos como covardes pelos rokuganis, pois não hesitam em fugir de uma força superior ou usar de furtividade e emboscada para ganhar vantagem sobre seus inimigos. Porém, a verdade é que os roedores são bem corajosos quando há necessidade – uma roedora fêmea defendendo seus filhotes lutará tão ferozmente quanto qualquer samurai. Os roedores simplesmente não entendem porque devem lutar sem necessidade, ou se negar de quaisquer vantagens – afinal, nas Terras Sombrias seus inimigos são maiores e mais fortes.

Roedores vivem em tribos entre uma dúzia a várias centenas de indivíduos. Muitas dessas tribos são encontradas nas Terras Sombrias, mas várias delas habitam a Floresta Shinomen ou até mesmo na própria Rokugan. Por muito de sua história, suas relações com os humanos foram distantes – os rokuganis tipicamente os têm como vermes problemáticos no máximo, perigosas criaturas das Terras Sombrias no mínimo. Porém, o Clã Caranguejo há muito tem visto os roedores como aliados úteis na luta contra as Terras Sombrias. Em certos momentos da história, notavelmente no meio do século XII, os roedores conseguiram se reunir e ganhar um tratamento mais respeitoso do Império como um todo.

Roedores têm sua própria língua, composta de uma mistura de palavras, sibilos e estalos. Alguns deles falam uma forma simplificada do Rokugani, caracterizada por sentenças simples e uma tendência a repetir palavras ("Venha por aqui, homem-homem!").

Roedores têm escolas próprias, mas nem todas eles são capazes de aprender tais técnicas. As estatísticas abaixo representam um roedor "típico" sem uma escola.

Ar: 1	Terra: 2	Fogo: 2	Água: 2	Nome: 1
Reflexos 3	-	Agilidade 3	-	-

Iniciativa: 4k3 *Lança rudimentar 4k3 (Complexa)*

Dano: 4k2 *NA de Armadura: 20*

Redução: Nenhuma *Ferimentos: Ferimentos: Níveis de Ferimentos do tipo humano*

Nome 1

Perícias: Esportes 3, Furtividade 3

Habilidades Especiais:

- *Veloz 2.*
- *Imunidade à Mácula: Roedores não podem ganhar Mácula das Terras Sombrias por fonte alguma, e não podem conjurar feitiços de maho.*
- *Nome: Roedores dão grande importância a nomes, e quanto mais "forte" é o nome de um roedor, mais poderoso e sortudo ele será. Em termos de jogo, roedores têm um Atributo "Nome" que funciona mecanicamente da mesma maneira que o Anel de Vazio para humanos, incluindo a habilidade de gastar "Pontos de Nome" para os mesmos efeitos que humanos podem obter por Pontos de Vazio. Porém, roedores não podem meditar ou realizar cerimônias do chá para recuperar pontos de Nome, nem podem entrar na Postura Centro.*

Tsuno (Guerreiro Tsuno)

Os Tsuno são uma raça descendente dos Kitsu, a raça pré-humana cujos sobreviventes se uniram ao Clã Leão. Em tempos antigos os Tsuno foram exilados pelos seus primos Kitsu nos reinos espirituais. Eles passaram séculos vivendo no Toshigoku, o Reino da Matança, adaptando-se à sua natureza cruel. Durante a época dos Quatro Ventos no século XII, os Tsuno reentraram no reino mortal e se instalaram nas Terras Sombrias como aliados do Lorde Negro Daigotsu, se tornando Maculados por sua própria escolha.

Tsuno parecem humanoides bestiais e peludos com garras afiadas em suas mãos e pés. Suas longas bocas são cheias de presas afiadas e eles possuem um par de chifres sobre suas cabeças. Tsuno são altamente inteligentes e ferozmente cruéis, com uma cultura marcial que valoriza força e trata as outras raças com menosprezo. Eles usam armaduras e carregam armas – suas espadas são notórias por sua aparência retorcida e estrelada.

Tsuno lutam em grupos organizados, liderados por poderosos guerreiros chamados Devastadores e perigosos conjuradores de feitiços conhecidos como Vergadores de Almas. O Tsuno exemplar aqui apresentado é um guerreiro básico sem treinamento avançado.

Ar: 2	Terra: 4	Fogo: 2	Água: 3
Reflexos 4	-	Agilidade 3	-

Iniciativa: 5k4

Ataque: Lâmina Tsuno 7k3 (Complexa) ou desarmado 6k3 (Complexa)

Dano: 6k3 (Lâmina Tsuno) ou 3k2 (desarmado)

NA de Armadura: 30 (5 por armadura leve)

Redução: 8 (3 por armadura leve)

Ferimentos: Níveis de Ferimento tipo humano

Taint: 4

Perícias: Esportes 3, Batalha 2, Defesa 3, Armas Pesadas (Lâmina Tsuno) 4, Jiujutsu 3, Conhecimento: Terras Sombrias 3, Conhecimento: Reinos Espirituais 4, Furtividade 3

Habilidades Especiais:

- *Medo 2.*
- *Arma Especial (Lâmina Tsuno): As cruéis espadas retorcidas dos Tsuno ganham um bônus de +1k0 em ataques contra oponentes que possuam ao menos um Nível de Mácula, que tenham a qualidade Espírito, ou a Vantagem Tocado Pelos Reinos*
- *Espírito.*
- *Veloz 3.*

Zumbi

Em Rokugan, mortos-vivos normalmente são criados quando um cadáver é imbuído de Mácula. Qualquer cadáver deixado nas Terras Sombrias se reanimará como zumbi dentro de dez a trinta minutos. Um corpo que morra com a Mácula se reanimará ainda mais rápido. Cadáveres também podem ser reanimados por certos feitiços de maho, ou sinistras máscaras de porcelana criadas pelo culto Oradores do Sangue.

Independente de como são criados, todo zumbi é similar: cadáveres decompostos animados pela força maligna da Mácula, buscando atacar e devorar tudo que for vivo. Eles não sentem dor, medo, nem nada além do desejo irracional de destruir. Nenhum vestígio de sua antiga humanidade permanece. Para os rokuganis, essas monstruosidades espasmódicas são aterrori-

zantes e blasfemas, violações da Ordem Celestial que ofende a própria essência do que significa ser humano.

Ar: 0	Terra: 3	Fogo: 0	Água: 1
Reflexos 1	-	Agilidade 2	Força 3

Iniciativa: 1k1

Ataque: Punho 4k2 (Complexa) ou Clava 4k2 (Complexa)

Dano: 3k1 (punho) ou 3k2 (clava)

NA de Armadura: 10

Redução: 5

Ferimentos: 72: Morto.

Nível de Mácula: 3

Habilidades Especiais:

- *Decapitação: Um zumbi só pode ser normalmente destruído literalmente cortando-o em pedaços (reduzindo-o a Morto). Porém, ele também pode ser destruído instantaneamente arrancando sua cabeça. Isto requer realizar os Incrementos para um Golpe Preciso e então causar ao menos 18 Feridas.*
- *Medo 3.*
- *Morto-vivo.*

Veneno

Nenhum samurai honrado consideraria usar veneno. É uma ação deplorável que claramente indica incapacidade de resolver um conflito pela maneira de um verdadeiro guerreiro. Em sua grande parte, venenos são relegados ao uso das piores escórias imagináveis – criminosos e assassinos (incluindo ninjas, se existirem). Tais indivíduos fazem amplo uso dos benefícios óbvios do veneno. Incapacitar ou até mesmo matar um oponente sem se arriscar é uma vantagem grande demais para pessoas desonradas ignorarem. Generais, duelistas e corte-

sãos prestigiados são alvos frequentes de venenos para seus inimigos.

Venenos são criados pelo uso da Perícia Criação: Venenos, e podem ser aplicados a um alvo por vários meios, dependendo do veneno em questão. Alguns venenos devem ser introduzidos na corrente sanguínea, e portanto requerem ingestão ou aplicação através de um ferimento para afetarem o alvo. Porém, alguns dos mais perigosos venenos, requerem apenas o contato com a pele para agirem. Alguns venenos podem ser amenizados ou até mesmo curados pelo uso da Perícia Medicina (Antídotos), enquanto outros podem ser curados com magia.

A seguir está uma lista dos mais comuns e eficazes venenos encontrados no Império de Rokugan. Esta lista de maneira alguma está completa, o Mestre deve sentir-se à vontade para criar venenos adicionais baseados nessas orientações.

O item Criação lista o NA para criar o veneno, usando a Perícia Criação: Venenos e presumindo que uma vasta variedade de componentes vegetais esteja presente, enquanto o item Cura descreve no NA necessário para aliviar os sintomas com o uso da Perícia Medicina (Antídotos).

Veneno Gotejante

A arma predileta de qualquer assassino, Veneno Gotejante tem este nome por sua viscosidade cuidadosamente formulada, que lhe permite ser administrado gotejando o veneno por um fio sobre a cabeça do alvo dormente, em seus lábios. O veneno precisa de algum tempo para ser criado pois deve ser espesso o bastante para correr pelo fio, mas não fino o bastante para cair rápido demais e molhar o alvo. Veneno Gotejante não pode ser introduzido no alvo por qualquer outro meio além da ingestão, e seu sabor distinto o torna altamente perceptível se ocultado na comida. O veneno precisa de quatro horas no sistema do alvo antes de seus efeitos se tornarem notáveis. Ele induz a sérias dores de estômago e náusea incapacitante, que podem ser confundidas com comidas envenenadas ou doença.

Efeitos: Assim que faz efeito, Veneno Gotejante requer que o alvo faça um Teste de Vigor (NA 20) ou o veneno reduz o Vigor do alvo em 2. Independente se o Teste de Vigor teve sucesso ou não, o alvo é considerado Fatigado. O alvo deve fazer outro Teste de Vigor a cada hora, com os mesmos resultados possíveis, até o veneno ser tratado ou 24 horas se passarem. Após 24 horas o veneno normalmente é dissolvido no corpo e todos os sintomas cessam. É bem possível que vítimas de Veneno Gotejante morram devido a uma ou mais Testes fracassados, reduzindo seu Vigor (e assim seu Anel de Terra e Feridas) a 0.

- **Criação:** NA 20
- **Cura:** NA 15

Venenos e Efeitos Condicionais

A menos que especificado o contrário, Efeitos Condicionais causados por venenos, como Fatigado e Paralisado não expiram como normalmente fariam no Livro da Terra. Ao invés disso, essas Condições não são retiradas a menos que o veneno seja tratado como listado no item Cura.

Mordida de Fogo

Este veneno particularmente doloroso é mais incapacitante do que muitos, mas menos letal também. Ele deve ser introduzido diretamente na corrente sanguínea, e é amargo demais para ser consumido via oral sem ser detectado. Seu uso mais frequente é ser untado em uma arma com um pincel e então introduzido no sistema do oponente através de uma ferida infligida com esta arma. Uma vez introduzido, O Mordida de Fogo causa inflamação extremamente dolorosa e inchaço das juntas por todo o corpo, mais severamente próximo à ferida. Os que reagem particularmente mal ao veneno podem sofrer violentos espasmos também.

Efeitos: Em dez minutos após ser introduzido, o Mordida de Fogo causa dor tão significativa ao alvo que ele é considerado Paralisado. Este efeito dura por seis horas, embora um Teste de Atributo Vigor bem sucedida (NA 30) possa reduzir a seriedade dos efeitos (o alvo é então considerado Fatigado ao invés de Paralisado).

- **Criação:** NA 25
- **Cura:** NA 25 (pode melhorar o efeito de Paralisado para Fatigado).

Sumo da Noite

Sumo da Noite é um dos primeiros venenos exclusivamente desenvolvidos pela família Shosuro, mas que também foram usados por outros grupos – talvez com conivência do Clã Escorpião, talvez para distrair atenção de seu uso exclusivo. Trata-se de um composto espesso e leitoso que deve ser introduzido na corrente sanguínea diretamente; ingestão não é um método adequado de aplicação. A ação dos sintomas é quase instantânea, e embora não dure muito, o veneno é especialmente brutal e virulento enquanto está agindo. Sumo da Noite é tradicionalmente untado em armas, embora isto deva ser feito cuidadosamente para não deixar um resíduo branco visível.

Efeitos: O alvo deve fazer um Teste de Vigor (NA 25) imediatamente após o veneno ser introduzido, e uma vez por minuto depois disto. A cada falha no Teste o alvo fica Atordoado até a próxima rodada. Este efeito dura um total de dez minutos antes de se encerrar sozinho.

- **Criação:** NA 25
- **Cura:** NA 20 (encerrará os efeitos latentes)

Peçonha

Uma das mais simples conclusões da família Shosuro, que são sem dúvidas os maiores mestres de venenos de toda Rokugan, é que os planos mais elaborados podem ser evitados usando o veneno que a própria natureza fornece, como peçonhas de aranhas ou cobras. Esses compostos, embora difíceis de coletar, têm a vantagem de serem menos suspeitos do que muitos e deixarem sinais que muitos reconhecerão como naturais. Em alguns casos, beneficia o assassino simplesmente ao colocar a criatura venenosa em contato próximo com o alvo pretendido ao invés de tentar aplicar o veneno diretamente.

Efeitos: Contato da peçonha com a corrente sanguínea reduz a Agilidade, Reflexos, Vigor e Força por 1 a cada hora. No começo da segunda e cada hora subsequente, o alvo deve fazer um Teste de Vigor (NA 25) para prevenir penalidades adicionais por aquela hora. Caso contrário, essas penalidades continuam a piorar até o alvo passar em três Testes consecutivos, o veneno ser tratado, ou se passarem 24 horas, ou o alvo descansar por um período de oito horas ininterruptas de repouso. Se Vigor for

reduzido a 0 pelo veneno, Terra e Feridas se tornam 0 também, e a vítima morre. Atributos reduzidos retornam ao fim de 24 horas se a vítima sobreviver.

- **Criação:** NA 10 (para preparar o veneno de maneira que possa ser aplicado).
- **Cura:** NA 10 (previne penalidades futuras).

Guia de Localização do Império Esmeralda

Províncias do Clã Caranguejo

O aspecto mais característico das terras do Caranguejo é a coisa que os definem acima de tudo: seu papel como fronteira e defesa entre as Terras Sombrias e o resto de Rokugan. Seus limiares ocidental e austral são amplamente definidos por este reino nefasto, e ao longo de séculos muitas terras já possuídas pelo Caranguejo cederam à Mácula — mais famosa e terrivelmente durante o oitavo século, quando o clã sofre o ataque do Lorde Oni conhecido como o Mandíbula. Desde a derrota do exército de Mandíbula a Muralha dos Kaiu formou a fronteira do Clã Caranguejo (e do Império), vigiando contra qualquer ataque das forças do Jigoku. A Muralha é a maior fortificação de Rokugan, atingindo centenas de metros de altura e se estendendo por incontáveis quilômetros. Ela é munida por uma série de torres intensamente fortificadas, pontos chave de onde máquinas de cerco e tropas de choque liberam a destruição em qualquer ataque. Do lado externo da Muralha está o Rio do Último Esforço, formando um tipo de fosso que enfraquece ataques inimigos, enquanto em seu interior uma estrada percorre toda a sua extensão. Mercadores Yasuki são notórios por abastecer a estrada de uma ponta a outra com barracas, vendas e casas de chá. A passagem da Muralha para as Terras Sombrias é feita por uma rede de túneis lotados de armadilhas e intensamente guardados abaixo da poderosa fortificação.

As terras imediatamente interiores à Muralha dos Kaiu são principalmente as dos Hida, cujas províncias são conhecidas por serem rochosas e secas, com mínima produção agrícola. Elas contêm ricos depósitos minerais e de ferro, principalmente no lado oriental onde encontram a Muralha Sobre as Montanhas Oceânicas. Ao sudeste, as terras Hida possuem uma vasta enseada de água quente conhecida como Baía do Peixe Terre-

moto, onde abundante vida marinha é uma grande fonte de alimento para o clã. As terras Hida possuem formidáveis castelos grandes e pequenos, mais notavelmente o saguão ancestral conhecido como Koten e a sede da família, Kyuden Hida.

A família Yasuki controla as terras das costas ao norte e leste da Baía do Peixe Terremoto, reinando de sua esplêndida fortaleza em Yasuki Yashiki. Eles também mantêm a cidade fortificada do Vilarejo das Águas Claras no norte da baía. A cidade fica no ponto onde o Rio do Ouro desemboca na baía, e assim forma um grande centro comercial para o sul do Império. A baía em si abriga peixes em abundância, normalmente produzindo mais comida que as fazendas Hida. As terras baixas dos Yasuki no banco oriental também são os maiores produtores de sakê e folhas de chá, o que junto com o ferro formam a principal exportação do Clã Caranguejo. O que é bom, já que os imensos exércitos do clã inevitavelmente superam sua produção alimentícia. Mesmo quando os Yasuki vão bem, o Caranguejo por vezes precisa contar com a generosidade da tesouraria Imperial para manter sua guerra com as Terras Sombrias.

As partes mais devastadas das terras do Caranguejo são os territórios da família Kuni. Quando o exército do Mandíbula atacou no oitavo século, essas terras foram destruídas e intensamente Maculadas. Após a derrota do Mandíbula e a construção da Muralha dos Kaiu, os Kuni sistematicamente reclamaram suas terras, usando rituais mágicos para purgar a Mácula do solo — mas no processo expulsaram qualquer outro kami elemental também. Hoje, as chamadas "Desolações Kuni" são um deserto esquálido e sem vida de solo cinzento e rocha nua, uma mancha vazia no meio do território do Caranguejo cujas vistas vazias são interrompidas apenas pelas ocasionais tendas dos shugenjas Kuni. Poucos estrangeiros voluntariamente se aventuram nas Desolações Kuni, e mesmo os próprios Kuni por vezes admitem que viver em um ambiente tão artificial e sem vida pode ser... Tentador... Para a mente.

As terras ancestrais da família Hiruda, infelizmente, ficam em grande parte no lado errado da Muralha dos Kaiu, nas Terras Sombrias. Até o oitavo século eles eram parte comum dos territórios do Caranguejo, mas durante o ataque do Mandíbula elas foram completamente destroçadas. Os Hiruma passaram a maior parte de três séculos lutando em vão para retomar seu castelo ancestral, finalmente conseguindo-o no ano de 1130 durante o reinado do Imperador Toturi I. Após isto os Hiruma reocuparam suas terras antigas, purgando-as da Mácula da mesma maneira que as terras Kuni. Devido à exposição desses territórios eles são intensamente fortificados e patrulhados, e comida e água devem ser enviadas da Muralha Kaiu para manter os Hiruma vivos e lutando. Os Hiruma também controlam alguns territórios no lado do Império da Muralha, incluindo as modestas fazendas a norte das Desolações Kuni e algumas terras nos aclives do nordeste da Muralha Sobre as Montanhas Oceânicas. Em sua maior parte estas são terras pobres e muito pouco povoadas, e os Hiruma produzem pouco para o resto do Caranguejo além de seus formidáveis bushis e batedores.

As províncias Kaiu ficam na parte setentrional do território Caranguejo. Suas províncias são conhecidas por serem excepcionalmente rochosas e montanhosas até mesmo para padrões do Caranguejo, e incluem uma pequena parte do conjunto de montanhas conhecido como Montanhas Crepúsculo. A Muralha Kaiu termina aqui, já que as Terras Sombrias em si não se estendem tanto para o norte. O Caranguejo mantém um número de fortalezas menores e postos avançados, como Gume da Manhã e Torre Rachada, para vigiar o flanco norte e garantir que as forças das Terras Sombrias não tente contornar a Muralha Kaiu

Nas encostas setentrionais das Montanhas Crepúsculo, em grande contato com a Floresta Shinomen, está a simples província da família Toritaka. Ela ocupa um estreito vale chamado Tani Hitokage, ou Vale dos Espíritos, famoso por ser um lugar com qualidades espirituais excepcionais e uma frequência também excepcional de assombrações fantasmagóricas. Na maior parte da história do Império os Toritaka foram um clã menor independente, o Falcão, mas após uma catástrofe no século XII eles se uniram ao Clã Caranguejo. Seu vale é fértil o bastante para garantir o sustento da família em alimento, mas produzem muito pouco além disso, e nenhuma estrada Imperial chega ao Vale dos Espíritos.

Vilarejo de Águas Claras [C1]

Embora seja chamado de "vilarejo", na verdade Sunda Mizu Mura é uma grande cidade com uma população de mais de 5.000 pessoas, bem como um importante centro comercial para o Clã Caranguejo. Originalmente controlado pelo Clã Garça, a cidade passou para as mãos do Caranguejo junto com o resto das posses da família Yasuki no terceiro século. Vilarejo das Águas Claras faz intenso comércio por rio e mar, e seus cais e portos estão sempre cheios. Seguindo a tradição do Caranguejo, ele também é intensamente fortificado por terra e especialmente por água, com extensas paredes e barreiras submarinas para obstruir qualquer possível ameaça aquática.

Castelo Face do Leste [C2]

Este castelo, também chamado de Shiro Koatsuki no Higashi, fica no limiar oriental das Montanhas Crepúsculo, próximo à Floresta Shinomen. Sua localização remota faz dele um lugar de pouco valor, e na verdade o castelo foi ameaçado menos vezes do que qualquer outra fortaleza na história do Caranguejo. Por esta razão os Yasuki fizeram dele um centro importante de relações diplomáticas com os outros clãs. A distância das Terras Sombrias o torna um lugar onde outros dignitários de clãs podem visitar com pouco perigo, e os Yasuki têm trabalhado para fazer do Castelo Face do Leste um castelo mais amigável e agradável do que muitas fortalezas do Caranguejo. Embora não possa rivalizar com o esplendor de Yashiki Yasuki, ele ainda é consideravelmente mais luxuoso do que o costumeiro para o Caranguejo, e embaixadores e dignitários de clãs o visitam regularmente durante o ano. O castelo é também um núcleo para o comércio por terra (legal e ilícito) com o Clã Unicórnio, cujas caravanas chegam a ele diretamente sem passar pelas estritas inspeções tarifárias das terras do Escorpião.

Fortaleza dos Esquecidos [C3]

O Caranguejo é notório pelos berserkers que integram seus exércitos, homens (e às vezes mulheres) cujas fúrias em batalha os impele a surtos assassinos que podem virar a maré de uma batalha facilmente. Infelizmente, as próprias qualidades que tornam os berserkers tão formidáveis no campo de batalha também os tornam muito problemáticos fora dela. Berserkers são notórios por serem rudes, sem modos, violentos e socialmente repreensíveis e o Caranguejo normalmente tenta impedi-los de se relacionarem demais com o resto do Império — ou até mesmo outras tropas do Caranguejo, cuja disciplina às vezes pode ser enfraquecida pelos temperamentais berserkers. Os piores berserkers são isolados em suas próprias unidades, e quando não servem na Muralha esses problemáticos soldados ficam alojados na Fortaleza dos Esquecidos, também conhecida como Toride no Wasuremono. Um castelo estoico até mesmo para os padrões do Caranguejo, localizado em um dos mais irregulares e inóspitos territórios das províncias Hida, a Fortaleza dos Esquecidos é pouco mais do que um quartel intensamente fortificado com apenas os requisitos mínimos para manter a vida e a saúde. O Caranguejo teve o cuidado de locali-

zá-lo bem longe das rotas mercantes paralelas à Muralha Kaiu, já que berserkers ociosos poderiam rapidamente se envenenar com sakê e outras indulgências menos saudáveis.

Koten, o Salão Ancestral do Caranguejo [C4]

O Caranguejo não é um povo especialmente contemplativo, e poucos de seus samurais escolhem se aposentar na Irmandade de Shinsei. Porém, o estilo de vida pragmático não significa que eles são menos religiosos do que o resto do Império, e qualquer um que visite Koten entenderá isto de uma vez. Aqui, em um templo que é bem fortificado e tão intensamente construído quanto qualquer fortaleza do Caranguejo, o Caranguejo reverencia aqueles que se foram e se lembram de seus feitos para todo o sempre. Estátuas de heróis do Caranguejo perfilam nas paredes e monges entoam perpetuamente em lamento pelos mortos e perdidos. Há poucos artefatos e lembranças aqui, pois raramente o herói Caranguejo vive para deixar essas coisas ao Koten. O que é preservado aqui são histórias, lendas e contos de valor do Caranguejo que são lembrados aqui quando não são mais lembrados em outro lugar do Império. Os monges daqui sempre estão prontos para ouvir as histórias de seus visitantes, para ouvir um guerreiro do Caranguejo de coração partido narrar o conto de um heroico irmão, pai, mãe ou primo. É a preservação desses contos que os monges consideram seu mais sagrado dever, eles o realizam sem reclamar.

Kyuden Hida [C5]

Talvez a mais formidável fortaleza de defesa em toda a Rokugan, a poderosa sede da família Hida serve como posto central de comando para a Muralha Kaiu inteira e é o lar de uma guarnição permanente de quase 3.000 bushis veteranos do Caranguejo. O castelo é uma estrutura de aparência brutalmente prática, desprovida de qualquer forma de arte, decoração ou beleza. Seu portal principal tem cerca de 18 metros de altura, e os muros do castelo são construídos para suportar cerco de qualquer oponente concebível. Ele fica localizado em uma alta escarpa de pedra que oferece excelente visão do território ao redor, e a construção do castelo se funde perfeitamente com a paisagem irregular, quase como se a fortaleza brotasse do chão. Após o tumultuado oitavo século, o castelo adquiriu outro ornamento: a caveira do Mandíbula, purificada da Mácula e pendurada sobre o portal principal como gesto de provocação às Terras Sombrias.

Castelo do Gume da Alva [C6]

Localizada no extremo norte da Muralha Kaiu, esta antiga fortaleza já foi uma posição defensiva chave para as províncias setentrionais do Caranguejo. Após a Muralha Kaiu ter sido construída, Castelo do Gume da Alva se tornou a âncora do flanco norte da Muralha. Ela fica entre dois grandes picos das Montanhas Crepúsculo, e qualquer força das Terras Sombrias que tente circular a Muralha rumará para suas formidáveis defesas. Em questões históricas, nenhum inimigo já ameaçou o Castelo do Gume da Alva, e ele normalmente serve como um ponto de reunião para forças reservas. Durante as maiores crises do décimo segundo século, como o ataque de Daigotsu em 1158 ou a invasão de Kali-Ma em 1172, Castelo do Gume da Alva assumiu outro papel muito mais ativo, funcionando como ponto de reunião central para forças do Caranguejo contra-atacarem contra a Muralha rompida.

Castelo dos Picos Rachados [C7]

Uma das mais fortes fortificações isoladas nas terras setentrionais do Caranguejo, Picos Rachados é uma pequena contraparte do Castelo do Gume da Alva, localizado no lado ocidental das Montanhas Crepúsculo enquanto Gume da Alva guarda o lado oriental. O lado setentrional das Terras Sombrias é visível dos muros do Castelo dos Picos Rachados e eles repeliram mais de um ataque das forças do Jigoku. Durante o décimo segundo século, ele suportou um ataque de larga escala das legiões dos Moto Negros, suportando quarenta dias de cerco antes dos reforços chegarem e repelirem o inimigo. O castelo sofreu severos danos durante o cerco mas nunca caiu, e após as forças das Terras Sombrias se retirarem, a fortaleza foi reconstruída ainda mais forte do que antes.

Shiro Hiruma [C8]

A sede ancestral da família Hiruma é um castelo relativamente pequeno. Ele permaneceu orgulhosamente inconquistado até os desastres do oitavo século. Após as legiões do Mandíbula destruírem as terras Hiruma, este castelo cedeu ao poder das Terras Sombrias, se tornando um símbolo de vergonha e horror ao Clã Caranguejo. Os Hiruma montaram numerosas expedições para tentar retomá-lo mas todas falharam, por vezes com amargas perdas de vidas. Finalmente, no ano de 1130, um exército combinado do Caranguejo recapturou o castelo. Ele foi purificado da Mácula e reconstruído consideravelmente maior e mais forte que antes. Extensas fortificações, armadilhas e entrincheiramentos secundários cercam o castelo moderno, garantindo que ele nunca seja pego desprotegido como antes.

Shiro Kaiu [C9]

A sede da família Kaiu não tão grande e formidável enquanto fortaleza como Kyuden Hida, pode ser um obstáculo intimidador para um inimigo. Lar dos mestres inquestionáveis da guerra de cerco, Shiro Kaiu desfruta das mais refinadas e sofisticadas fortificações e máquinas de cerco já vistas em Rokugan, e nenhum inimigo passou seus muros apesar de sua proximidade à Muralha. Além de seu papel militar, Shiro Kaiu também é o lar da lendária Grande Forja, onde os mestres armeiros do clã criam algumas das melhores espadas do Império. Apenas algumas das famosas lâminas Kaiu são feitas por ano, por artesãos que se submetem a rituais especiais de purificação antes de sequer terem permissão de entrarem na forja.

Shiro Kuni [C10]

O Castelo da Terra, como por vezes é chamado, tem mais de um papel no Clã Caranguejo. Os Kuni mantêm seu dojô principal aqui, junto de outras instalações que incluem um imenso laboratório para seus sinistros experimentos. Porém, o castelo também serve como um dos centros de comando para a Muralha Kaiu, e tropas significativas são mantidas aqui em reserva para reforçar a Muralha durante invasões perigosas. O castelo em si é relativamente pequeno em tamanho, e como muitas construções do Caranguejo ele é bem simples e com um projeto funcional. Contudo, ele não é especialmente fortificado— seu papel é um posto de comando, centro de comunicações e treinamento, e não uma fortaleza defensiva.

Yasuki Yashiki [C11]

O lar primário da família Yasuki é um estudo de contraste com as outras habitações do Caranguejo. Embora seja bem fortificado e capaz de suportar ataques como qualquer outro castelo de Rokugan, Yasuki Yashiki também é um belo castelo, esplêndido à visão, com jardins e uma seleção de arte de todo o Império. Embora os

Yasuki tendam a ser mais pomposos do que outros clãs mais contidos e tradicionais como Garça e Escorpião, mesmo assim Yasuki Yashiki ainda é um lugar muito mais confortável e familiar para outros rokuganis do que a séria e pétrea praticidade dos castelos Hida, Hiruma e Kaiu. Grandes negociações diplomáticas e comerciais ocorrem aqui todo ano. Para samurais cujos deveres requerem que eles conduzam negócios mercantis, receber um convite à corte de inverno de Yasuki Yashiki é um prêmio de fato.

Províncias do Clã Dragão

A palavra hospitaleiro nunca deve ser dita a respeito das províncias do Dragão, embora isto não tenha nada a ver com os samurais que lá habitam. Ao invés disso, é a natureza montanhosa de suas terras, muito mais do que em qualquer outro território de Clã Maior, que as torna tão desagradável e inóspita. Além disso, as Montanhas da Grande Muralha do Norte são notavelmente mais frias que as formações da Espinha do Mundo ou Montanhas Crepúsculo mais ao sul, logo a temperatura nas províncias do Dragão é menos confortável para muitos. Além de desencorajar visitantes, isto causa o efeito de tornar a vida mais difícil para os próprios Dragões, mas em resposta eles se tornaram um povo esforçado e inventivo que pode triunfar em quase qualquer lugar.

As províncias Mirumoto são o estereótipo estoico e inóspito que muitos têm das montanhas do Dragão. Elas são rochosas e bastante frias, com poucas regiões aráveis escavadas das montanhas por trabalho duro e dedicação pura. A família é a maior do clã, compondo quase metade de seu número, e dojôs para o treinamento de seus jovens samurais se espalham pela região. Apesar de sua natureza simples, as províncias Mirumoto são as mais habitadas das terras do Dragão, com pequenos vilarejos e cidades espalhadas pela região, mesmo nos locais mais inóspitos.

A família Kitsuki controla as porções menores das colinas das províncias do Dragão, uma região que supre a maioria das safras e alimentos do clã. Embora mais montanhosas que muitos cidadãos de Rokugan estejam acostumados, essas províncias são as mais conhecidas pelos estrangeiros que são honrados em entrarem nas terras do Dragão. As rotas para as terras Kitsuki são notoriamente difíceis para os visitantes localizarem, e lendas dizem que as trilhas não podem ser encontradas a menos que o Dragão assim deseje. Independente disto, alguns artistas fazem consideráveis esforços para receberem convites, considerando os picos cobertos de neve inspiradores para suas obras. As terras Kitsuki, assim como as dos Mirumoto mais ao norte, têm vários pequenos vilarejos e dojôs, e a família deposita uma forte ênfase na educação e treinamento contínuo.

As terras Togashi são surpreendentemente produtivas apesar de serem as menos densamente povoadas das províncias do Dragão. Seu território é em sua maior parte pouco mais do que vastos traços de montanhas com esparsos vilarejos aparecendo aqui e ali, e ainda assim estes vilarejos são facilmente autossuficientes. Os camponeses que lá habitam veem os monges Togashi com uma mistura de respeito e desconforto, mas entenderam que eles são senhores benevolentes e generosos, e um pouco peculiares.

As províncias da família Tamori (as províncias Agasha antes da Guerra Contra a Escuridão no século XII) são as menos hospitaleiras de todas as terras do Dragão, consistindo quase exclusivamente de picos gastos e vales estreitos com pouca terra plana em geral. Estas terras são por vezes chamadas, por estrangeiros e ocasionalmente pelos próprios Tamori, como o Labirinto Giratório. Entretanto os Tamori não são tão socialmente inclinados como seus predecessores Agasha, e estão perfeitamente contentes em resistir em terras tão perigosas e inacessíveis. Eles contam com a magia e a generosidade de outras famílias do Dragão para abastecerem seu modesto número de camponeses.

Fortaleza Longínqua [D1]

Construída ao lado da grande Tenkenniyoru Yama, a segunda maior montanha de Rokugan, Fortaleza Longínqua foi concebida e projetada para ser extremamente difícil para qualquer um que não saiba de sua localização sequer vê-la, quanto mais alcançá-la. As próprias paredes da fortaleza se misturam indistintamente com as rochas ao redor delas, tanto que alguém que a visse distraída ou inconscientemente acharia que a estrutura não passa de uma rocha estranhamente formada e continuaria seu caminho (como se alguém tivesse negócios legítimos tão alto na Grande Muralha das Montanhas do Norte). Embora ostensivamente uma propriedade Togashi, a fortaleza é suprida por membros de todas as famílias do Dragão em números pequenos. Apesar de seu tamanho relativamente grande, seu contingente total raramente chega a três dúzias ou perto disso.

O real propósito da fortaleza é abrigar um grande cofre ocultado em seus confins mais internos. As portas do cofre são um quebra-cabeças (algo de que o Dragão notoriamente gosta), um projeto elaborado que requer conhecimento específico para entrar. Alguns acreditam que só o Campeão do Dragão sabe como abrir o cofre conhecido como o Enigma Final, enquanto outros acreditam que ninguém sabe como abri-lo. Seus conteúdos são desconhecidos, e alguns no clã dizem que ele não contém nada.

Castelo da Grande Queda [D2]

Uma posse conjunta das famílias Mirumoto e Kitsuki, Castelo da Grande Queda talvez seja o maior dojô do Clã Dragão fora do antigo e lendário Dojô Montanha de Ferro propriamente dito. Dentro de seus muros os bushis Mirumoto treinam lado a lado dos investigadores Kitsuki. A única seita marcial dos investigadores conhecida como os Justicares, que usam a perícia marcial para provar a culpa de criminosos, também é treinada aqui, beneficiando-se das técnicas dos Kitsuki e dos Mirumoto.

Além de seu valor como um grande dojô para o clã, Castelo da Grande Queda é um repositório de armas e outros recursos, cuidadosamente estocados em caso de invasão, cerco ou outra calamidade que atinja o clã. Estocar armas pode parecer atípico para o Dragão, mas apesar da reputação poética e enigmática, os Mirumoto são pessoas cabal e eminentemente práticas, e consideram isto simplesmente uma preocupação razoável no caso para garantir a segurança futura.

Alta Casa da Luz [D3]

O misterioso monastério que é lar da ordem tatuada Togashi foi conhecido por vários nomes durante sua história, incluindo Kyuden Togashi e Kyuden Hitomi, mas normalmente é chamado simplesmente como a Alta Casa da Luz. Situado no alto das montanhas ocidentais das províncias do Dragão, a Alta Casa é visível a milhas ao redor de quem quer que procure por ela... Mas não há caminho visível pelas montanhas aos poderosos portões do castelo. Os poucos estrangeiros que visitaram o lugar por vezes se questionam como o grande complexo montanhoso pôde ter sido construído em primeiro lugar, mas os Togashi não se importam em explicar a questão. Fisicamente, testemunhas descrevem que a Alta Casa se parecer com uma mistura de templos e castelo.

Supostamente, o propósito da difícil localização do monastério é que a escalada para alcançá-lo representa a mudança que ocorre para quem busca os Togashi na esperança de se unir a

eles. É certamente verdade que embora a maioria da ordem tatuada seja de ex Dragões, todos os Clãs Maiores e alguns Clãs Menores possuem ex membros entre eles também.

Como era de se esperar, o espaço disponível para hóspedes na Alta Casa é extremamente limitado, e nenhum Clã Maior enviou uma delegação formal para lá em décadas, tendo descoberto há muito tempo que tais empreitadas não têm sentido. Os espaços limitados disponíveis são primariamente para membros visitantes de outras famílias do Dragão, mas todos os monges tatuados são livres para convidar quem quiserem, e alguns tiram vantagem disto de tempos em tempos. Além das austeras câmaras, a Alta Casa é principalmente um complexo de templos, com um nível principal de vários oratórios a cada Fortuna e Kami maior enquanto nos níveis inferiores – escavados na rocha da montanha – contêm incontáveis oratórios menores a toda Fortuna menor conhecida no Império.

Torres Setentrionais da Chama [D4]

As Torres Setentrionais da Chama, também chamadas de Vigílias do Norte, são uma série de cinco grandes torres construídas ao longo da relativamente plana região das províncias do norte do Dragão, onde encontram as estepes elevadas e profundos recessos da Grande Muralha das Montanhas do Norte. As torres são posicionadas no extremo limiar da visão uma da outra, para que sinais possam ser discretamente enviados entre elas pelas longas milhas da fronteira norte do Dragão. Elas foram construídas para ajudar a defender o clã contra agressão de inimigos gaijins do norte, principalmente invasores Yobanjins que vivem nas estepes setentrionais além das montanhas. Realisticamente, as torres são tão distantes umas das outras para fazer mais do que servir como um sistema adiantado de alarme.

Os Mirumoto já abordaram a questão de adicionar torres à linha, mas a geografia irregular das montanhas impede que isto seja uma possibilidade realista. Ao longo dos anos, o Dragão acrescentou mais quartéis e depósitos à base da cada torre para garantir que tropas adicionais possam ser estacionadas lá caso haja necessidade.

Pilares da Virtude [D5]

Os Pilares da Virtude são um lugar sagrado associado à ordem Togashi. Poucos fora da ordem sabem de sua existência, e menos ainda o visitaram. Um Togashi levar um estrangeiro aos Pilares é considerado um ato de grande respeito, e indica que o monge acredita que o indivíduo em questão é de calibre suficiente para entender que deve estar pronto para abraçar os simples, mas transformadores preceitos representados pelos Pilares.

Os Pilares são um lugar para os Togashi refletirem sobre as mais básicas lições de sua ordem, um lugar bem afastado dos problemas do resto do Clã Dragão. Sua localização é no alto das montanhas do Dragão, bem longe de qualquer civilização, até mesmo a Alta Casa da Luz. Um simples arco torii se impõe diante de três enormes espiras de pedra, cada uma escavada pelo uso da ordem e todas encerradas por uma estátua representando cada um dos três primeiros seguidores de Togashi, membros fundadores da ordem tatuada. Embora seus nomes tenham sido há muito esquecidos, cada um dos três monges representa um aspecto básico da filosofia Togashi: sabedoria, moralidade e disciplina.

Castelo da Aurora Gélida [D6]

A remota torre conhecida como Castelo da Aurora Gélida está as várias localidades das terras do Dragão que não poderia existir em nenhum outro lugar, simplesmente porque a filosofia por trás dela é tão estranha (e ocasionalmente incômoda) para outros clãs. O principal propósito do Castelo da Aurora Gélida é o de um dojô, mas diferente de outros das terras do Dragão, e possivelmente do Império, seu propósito é simples-

mente ensinar samurais a ensinar. Isto é, na prática, um dojô para senseis. Entre os outros clãs, este tipo de abordagem faria pouco sentido. A sabedoria convencional, afinal é a de que um grande guerreiro se torne um sensei ao escolher ensinar seus métodos a outra pessoa, e alunos devem se provar dignos para aprender de uma maneira benéfica ao seu professor.

O Dragão não abandonou de fato a visão tradicional de um relacionamento entre sensei e aluno, mas entendem que é do melhor interesse do clã que seus maiores guerreiros passem adiante o quanto puderem para seus alunos. Para facilitar isto, os que são escolhidos para substituírem outros senseis em um grande dojô das terras do Dragão são levados para o Castelo da Aurora Gélida por um período de seis meses para prepará-los para seus exigentes deveres como professores. Mesmo segundo os mais tradicionalistas samurais do Dragão, um soldado não deve ser enviado à guerra sem o devido treinamento, então por que os responsáveis em treinar a próxima geração de guerreiros deve ser deixada despreparada?

Shiro Kitsuki [D7]

O Castelo do Último Passo é a posse ancestral da família Kitsuki e centro diplomático do Clã Dragão. É a primeira grande edificação junto das estradas principais que guiam os viajantes às montanhas do Dragão, e a única facilmente atingível por meios convencionais. Lendas dizem que até mesmo a estrada para Shiro Kitsuki é difícil demais para ser encontrada por alguém não bem quisto nas terras do Dragão, e se isto é verdade ou não, as rotas do castelo em direção às montanhas do Dragão são, em todos os relatos, extremamente difíceis de atravessar por todos, exceto os mais experientes viajantes e montanhistas.

Shiro Kitsuki é um trio de altos castelos, conectados um ao outro por um muro fortificado circunscrito. Dúzias de janelas se perfilam por esses muros, visualizando visitantes que se aproximem como olhos curiosos. Por sua relativa acessibilidade (um ponto que muitos visitantes contestariam vigorosamente) e as atentas percepções dos Kitsuki, o local foi há muito tempo escolhido para se tornar o principal lugar de recepção para visitantes, particularmente durante o inverno. O grande castelo tem mais do que o dobro do número de acomodações de hóspedes disponíveis de seu vizinho mais próximo, e as câmaras de corte são ligeiramente mais luxuosas — e notavelmente mais tradicionais — do que as sedes de famílias mais individualistas. Há um pequeno conjunto de suítes separado especialmente para visitantes das terras da Libélula ao sul, para que possam coordenar mais facilmente com seus aliados entre o Dragão (para os quais agem como um tipo de isolante contra visitantes indesejados).

Além de seu propósito primário como centro diplomático, Shiro Kitsuki também é um grande centro de aprendizado, com vastas bibliotecas, múltiplos dojôs para treinamento dos jovens Kitsuki, e um grande templo criado e operado em conjunto com os Tamori para aprimorar o conhecimento das duas famílias.

Shiro Mirumoto [D8]

Embora tradicionalmente não seja o lar do Campeão do Clã Dragão, Shiro Mirumoto é basicamente o lugar de onde o clã foi governado por grande parte de sua história. Os Campeões Togashi normalmente delegavam muito de sua autoridade, e com isto responsabilidade, para os lordes Mirumoto, e portanto tornou-se a segunda natureza de muitas funções do governo do clã — como debates de sucessão, relações com outros clãs e coleta de impostos — se centralizarem ao redor de Shiro Mirumoto.

Portanto, Shiro Mirumoto é um tipo de faz tudo quando se trata dos propósitos normalmente atribuídos a uma sede familiar. Ele é, primeira e prioritariamente, uma fortaleza militar, seu propósito pretendido no momento de sua construção. De fato, é a maior e mais protegida fortaleza das terras do Dragão. Também é um dos maiores centros de aprendizado, perdendo apenas para o Dojô Montanha de Ferro, a maior das instituições de ensino Mirumoto.

Embora os Kitsuki tradicionalmente mantenham a maioria dos visitantes ao clã no Castelo do Último Passo, os Mirumoto são conhecidos hospedar um número menor de visitantes em cada estação também. Tradicionalmente, a natureza militar de Shiro Mirumoto significa que apenas os indivíduos rigidamente militaristas são convidados; muitos cortesãos e artistas consideram o lugar muito sério para passarem uma estação, e o Dragão certamente não deseja ofender tais visitantes.

Shiro Tamori [D9]

Anteriormente chamado de Kyuden Agasha, Shiro Tamori foi significativamente alterado quando os remanescentes dos Agasha que não se mudaram para o Clã Fênix foram remodelados como a família Tamori. O castelo agora reflete mais as inclinações marciais dos Tamori e seu inquestionável desinteresse em entreter visitantes. O que é um arranjo bem justo, pois os poucos indivíduos que visitaram o castelo o consideraram inteiramente inóspito, para não dizer perturbador. Além da natureza fria e geralmente militar de muitos samurais Tamori, os estranhos experimentos alquímicos que estão em contínua execução nas forjas do castelo geram uma constante sensação de incômodo. Aromas estranhos preenchem o ar todas as horas, e os que o visitam sentem uma constante suspeita sutil de que o castelo está para explodir a qualquer momento. O que não são suspeitas inteiramente infundadas; já que o castelo foi construído ao lado de um imenso mas não inteiramente adormecido vulcão conhecido como Montanha Dente de Fogo. O castelo em si é cercado por ameias e torres defensivas, parecendo mais uma fortaleza do Caranguejo do que o lar de uma família de shugenjas. Apesar de sua localização remota, ele é um castelo quase autossuficiente. Os camponeses que trabalham nos modestos campos abaixo dos muros, os artesãos que fazem suas roupas e ferramentas, os etas que lidam com dejetos e cadáveres... Todos habitam dentro de seus muros.

Nos séculos anteriores, quando este castelo ainda era chamado de Kyuden Agasha, as relações com a Fênix eram cordiais, e visitantes deste clã às vezes o visitavam apesar de sua natureza remota e proibitiva. Nos tempos modernos, o ressentimento remanescente da Fênix impede qualquer cooperação significativa.

Tetsu Kama Mura [D10]

Vilarejo da Montanha de Ferro é o lar da mais produtiva mina de ferro de todas as províncias do Dragão, um título impressionante quando se considera quão ricas em minerais as montanhas setentrionais são. As províncias Mirumoto em particular podem abarcar vastas minas de ferro, mas nenhuma pode rivalizar com o volume bruto de saída das mantidas em Tetsu Kama Mura.

Províncias do Clã Escorpião

As terras do Escorpião se localizam no centro do Império Esmeralda, com fronteiras que tocam territórios dos quatro outros Clãs Maiores. Sua posição central os tornam perfeitos para controlar muito do comércio e viagens por terra. De fato, o Clã Escorpião

tem acesso a toda grande passagem montanhosa que permite que exércitos passem pelas Montanhas Espinha do Mundo. Infelizmente, esta localização nem sempre serve aos propósitos do Clã Escorpião. O clã é politicamente agressivo em sua natureza, e por vezes desperta a ira de seus vizinhos, logo os guerreiros do Escorpião são normalmente forçados a defender suas terras daqueles que buscam puni-los por suas ofensas. Por sua localização, o Escorpião deve sempre se manter vigilante por sinais de ataques futuros. Felizmente, a geografia serve bem para sua defesa.

As terras do noroeste, ao lado do Clã Unicórnio, são o lar da família Soshi. A sigilosa família de shugenjas valoriza privacidade, e seu lar escolhido reflete sua personalidade. Suas terras são espremidas contra as Montanhas Espinha do Mundo, com poucas rotas de acesso direto. Sua posição inconveniente afasta muitos visitantes que poderiam se interessar pelas terras Soshi. Os que a visitam ficam desapontados ao descobrir terras rochosas e secas sem características interessantes. Eles são normalmente encorajados a irem embora assim que possível.

As terras Yogo são similarmente guardadas pelas Montanhas Espinha do Mundo. As províncias ao nordeste do Clã Escorpião fazem fronteira com as terras de Leão e Garça, e são pequenas e aparentemente desertas. Essas províncias são pouco populosas. Os oratórios costumeiros que pontilham a paisagem em grande parte do Império também são ausentes, levando a uma estranha atmosfera de vida entre a quieta família.

As regiões Shosuro no centro das terras do Escorpião não fazem fronteira com nenhum Clã Maior, já que sua fronteira ocidental dá para as Planícies do Trovão e além dela, a vasta e misteriosa Floresta Shinomen. Apesar deste fato os Shosuro possuem várias estruturas defensivas como as outras famílias. Observação constante é um traço que deve ser atribuído a qualquer família do Escorpião, mas os Shosuro vivem e respiram este credo. Apesar (ou talvez por causa) dessas precauções, as terras Shosuro estão entre as mais pacíficas do Império. Elas têm uma mistura de fazendas e florestas, com apenas uma modesta produção agrícola. Seu recurso mais valioso é uma cidade, a notória Ryoko Owari Toshi.

As províncias Bayushi fazem fronteira com as terras da Garça e vários Clãs Menores ao sul. Esta vasta região contém a vasta maioria dos campos de arroz do clã, que são férteis e normalmente produtivos, comparados com as terras mais frutíferas dos outros Clãs Maiores. A rica colheita anual costuma permitir que a família Bayushi melhore a posição do clã no Império trocando o excesso por favores políticos.

Beiden [E1]

A cidade de Beiden é um lugar pequeno e pouco importante. Seu povo é simples e honesto, que vive para servir ao Imperador. Infelizmente, a proximidade da cidade com o Estreito de Beiden, a Encruzilhada do Império, causou problemas sem fim. A grande e militarmente vital passagem montanhosa, que conecta o norte ao sul do Império por mil anos, é uma maldição e uma bênção. Beiden tem sido devastada por guerra repetidas vezes, um fato que seus habitantes parecem acostumados. Por grande parte de sua história, a cidade também desfrutou de significativa riqueza por sua proximidade ao estreito, e seus cidadãos apreciam esta riqueza apesar da constante ameaça de viver próximo à única passagem grande o bastante para mover um exército pelas Montanhas Espinha do Mundo.

Em tempos modernos, após o Estreito Beiden ser destruído, as fortunas da cidade mudaram consideravelmente e ela se tornou mais segura mas também muito menos próspera. Mais e mais de seus cidadãos partiram da cidade para tentar a sorte em outro lugar, e com o tempo o Estreito Shamate foi descoberto e aberto no fim do século XII. Estreito Shamate permite que pequenos comércios passem pelas montanhas, e isto deteve a decadência de Beiden, mas a cidade dificilmente conquistará sua antiga glória.

Hotei Seido [E2]

A Fortuna do Contentamento merece um templo tão humilde e confortável quanto os aspectos da vida que ela vigia. Esta visão é abraçada totalmente pe-

los monges que construíram e cuidam do oratório a Hotei. Belas esculturas, pinturas e manuscritos perfilam em sua paredes, todos dedicados aos melhores pontos da vida. O fato do oratório ser pequeno e modestamente liderado em relação a alguns dos outros oratórios às Fortunas maiores em outros Clãs Maiores não incomoda os monges que cuidam dele.

Alguns acham estranho que as terras do Escorpião sejam o lar do mais proeminente oratório à Fortuna do Contentamento, mas o próprio Escorpião considera isto perfeitamente apropriado. Um samurai que vive uma vida de absoluta lealdade para com seu senhor não tem nada além de contentamento em sua alma, pois ele sabe quão grandes serão suas recompensas na próxima vida. Por esta razão sobre todas, um enorme número de Escorpiões visitam o oratório por ano, e as doações aos irmãos que cuidam dele são bem maiores em relação às de qualquer outro templo nas províncias do Escorpião.

Kyuden Bayushi [E3]

O castelo da família Bayushi também é o centro das questões políticas do Escorpião. O Campeão do Clã Escorpião o chama de lar, e coordena as atividades do clã dentro de suas paredes bem protegidas. Suas câmaras de corte estão entre as melhores do Império, e um esplêndido jardim fica do lado de fora, rivalizando com a beleza dos jardins da Garça em Kyuden Doji. Algo de fato excêntrico, é que muitas das paredes internas são móveis, permitindo que o Escorpião mude o formato do interior do castelo de acordo com sua vontade.

Uma indicação a Kyuden Bayushi é geralmente considerado altamente prestigioso, e o Escorpião é um anfitrião agradável e generoso — mas tal missão também é um pouco mais do que arriscada, pois em terras do Escorpião a política é um esporte sangrento. Embaixadores enviados para representarem seus clãs em Kyuden Bayushi devem ser extremamente experientes e competentes. De sua parte, o Escorpião prefere convidar visitantes que tenham algo que o Escorpião queira, ou que sejam ameaças que o clã deseje manter por perto. Nenhuma delas é uma posição que um samurai queira estar.

Além de sua função como principal corte do clã, Kyuden Bayushi também é a fortaleza mais proeminente do Clã Escorpião, capaz de suportar cercos de grandes exércitos. Ele é construído no topo de um baixo platô no centro de uma planície aberta, impossibilitando que forças hostis se aproximem sem serem detectadas. O platô é cheio de passagens e túneis secretos, permitindo que o Escorpião entre e saia sem ser visto. Apesar dos vários ataques que as províncias do Escorpião sofreram, o castelo só caiu de fato uma vez, durante um período em que o clã foi dissolvido por édito Imperial e seus habitantes forçados a fugir ou se esconder.

Ryoko Owari Toshi [E4]

Ryoko Owari, também conhecida como a Cidade das Mentiras, a Cidade das Histórias e a Cidade dos Muros Verdes, é tida como o lar de todo vício, pecado e prazer culpado encontrado no Império Esmeralda. A cidade faz uma vista culposamente grossa a atividades criminais de todo tipo, de casa de jogo a comércio ilegal. O controle da cidade mudou de mãos muitas vezes ao longo dos séculos, com o Unicórnio em particular a governando em mais de uma ocasião, e Caranguejo e Leão a ocupando brevemente também. Porém, ela sempre parece retornar às mãos dos mestres do Escorpião. Talvez apenas eles possam governar tal lugar adequadamente.

Embora as exatas dimensões e populações de grandes cidades mudem de uma década para outra normalmente se considera que a Cidade das Mentiras possui 10.000 pessoas e é geralmente considerada como a segunda maior cidade do Império, só sendo menor que a capital Imperial. Este é um ponto de contenda entre Escorpião e Louva-a-deus, que acreditam que a cidade de Kyuden Gotei é maior que a Cidade das Mentiras, mas tantas pessoas estão familiares com Ryoko Owari que sua posição nunca pode ser retirada da consciência pública.

Ryoko Owari margeia o Rio do Ouro, a maior rota comercial fluvial do Império ocidental, e é lar de incontáveis mercadores. Talvez ainda mais importante, os campos ao redor da cidade são particularmente adequados para o cultivo de papoulas, e a Cidade das Mentiras é o centro da produção legal e comércio de ópio no Império. A droga é usada para vários propósitos medicinais em Rokugan, e é uma grande fonte de comércio para o Clã Escorpião. Há aqueles que especulam, porém, quanto ao motivo dos mercadores da cidade cultivarem tantas vezes mais papoulas do que o necessário para produzir a quantia necessária de ópio medicinal. Ainda assim, tais tópicos nunca são discutidos em companhia polida.

Shiro no Shosuro [E5]

O lar da família Shosuro parece ser um castelo normal ao primeiro olhar. Contudo, qualquer um que conheça o suficiente da reputação da família para olhar mais de perto, verá que ele não é nada do que parece ser. O palácio é cheio de atores mascarados e assassinos sorridentes, e os designados às cortes daqui devem encará-la como uma designação mais perigosa do que um campo de batalha.

Um dos poucos aspectos obviamente notáveis do castelo, e de fato talvez sua mais famosa característica, são os belos jardins que ocupam grande parte de seu espaço interno. Dizem que Shiro no Shosuro, também chamado de Castelo do Fingimento, tem jardins maiores do que os de qualquer castelo do Império, e poucos que o visitaram contestam o título (ao menos não enquanto estão em serviço). Porém, além de ser a fonte de rara beleza, os jardins têm um papel mais nefasto. Por reputação, é daqui que o Escorpião tira seus mais sinistros venenos, embora este rumor nunca seja discutido publicamente. Uma lenda diz que o castelo já foi incinerado por um exército inimigo, e o exército inteiro foi morto pelos vapores que emergiam do jardim incendiado.

Um vilarejo próximo ao castelo é o lar da famosa Escola de Atuação Shosuro, e das várias trupes teatrais que ela treina. Assim, embora vários samurais temam visitar Shiro no Shosuro, atores de todo o Império buscam afoitamente convites para sua escola de atuação, que é quase tão bem vista quanto o ramo de atuação da Academia de Arte Kakita.

Shiro no Soshi [E6]

O castelo da família Soshi foi construído em meio aos picos das Montanhas Espinha do Mundo, próximo às terras do Leão e Unicórnio. A proximidade a tais inimigos significa que o Clã Escorpião foi forçado a considerar muito mais praticidade do que estilo ao projetar este castelo. Sua localização montanhosa garante que ele não possa ser enfrentado por uma força de tamanho significativo, concedendo-o relativa segurança, logo, mesmo uma força de defesa fraca tem vantagem para proteger as passagens que levam aos seus portões. As altas torres do castelo veem quase toda outra construção na área, que são poucas, e são supridas por torres de vigia adicionais em cada lado. Dizem que as torres de vigia estão entre as mais altas construções do Império, embora sem dúvida nem mesmo o Escorpião cometeria a quebra de etiqueta de fazê-las mais altas que o Palácio Imperial. Devido à sua grande altura e normalmente baixo formato, o Escorpião gastou várias somas

de dinheiro contratando engenheiros Kaiu para garantir que elas resistiriam aos ventos das montanhas.

Guerreiros alojados nos picos das torres Soshi podem ver as terras do sul do Leão, dando ao Clã Escorpião precioso alarme antes que qualquer incursão de seus vizinhos do norte ocorra. Embora ostensivamente sirvam ao clã como shugenjas, na verdade os Soshi são os generalistas do Escorpião, mantendo uma extensa rede de perícias em seu meio. Por esta razão, sua sede por vezes é chamada de Castelo da Organização.

Torre dos Sete Ferrões [E7]

As mentes militares do Clã Escorpião residem na Torre dos Sete Ferrões. O castelo é aninhado aos pés das Montanhas Espinha do Mundo, com fácil acesso a muitas das passagens montanhosas que fornecem acesso às terras do Escorpião. Torre dos Sete Ferrões é bem reconhecível por suas bem visíveis sete torres. Os tetos das torres são finos e pontiagudos, servindo para lembrar aos inimigos do clã que o Escorpião está sempre pronto para atacar seus inimigos.

Clãs militaristas como o Leão geralmente não veem o Escorpião como uma ameaça militar, crendo que suas vitórias só vieram por resultado de táticas traiçoeiras e desonrosas. Porém, qualquer um de seus líderes que tenha visto o interior da Torre dos Sete Ferrões poderia se sentir seriamente tentado a revisar esta opinião. Os estrategistas dos Sete Ferrões compreendem que estratégias podem ser apenas parte de uma abordagem militar geral, e como tal eles mantêm extensos diagramas e reproduções de tropas, movimentos de exércitos e detalhes de terrenos de todos os atuais e potenciais inimigos do clã. Cada Clã Maior tem uma câmara dedicada a ele onde os analistas do Escorpião estudam este clã separadamente, constantemente se esforçando para atualizar sua informação e formular novas estratégias para lidar com eles caso um conflito ocorra.

Palácio das Sombras Escarlates [E8]

O Palácio das Sombras Escarlates foi construído para servir como unidade de treinamento secundária para os cortesãos Bayushi, e se necessário para servir como segunda possível localização para o Escorpião sediar a Corte de Inverno do Imperador. O intenso e refinado projeto interior do castelo é evidente em cada centímetro luxuoso. O Clã Escorpião não poupou despesas para tornar a estadia de seus visitantes mais confortável ao virem para as províncias Bayushi, enquanto ainda garantiam que sua própria influência fosse vista em cada sala da fortaleza. Portanto, embora o palácio seja aparentemente um lugar aberto e convidativo, cada corredor é repleto de lanternas vermelhas escuras, dando um tom sinistro à edificação toda. Esta é uma das lições mais fundamentais que os senseis aqui ensinam a seus alunos: Controle a percepção de seus amigos e inimigos, e você poderá manipular ambos mais facilmente.

Yogo Shiro [E9]

A sede da família Yogo é normalmente considerado por todos – Escorpiões ou não – como insignificante em relação ao dojô da família nas Torres Yogo. Pouca importância é dada à sede da família Yogo, aninhada como ela é no meio das vazias e remotas províncias Yogo.

O Dojô Lua Oculta, uma sociedade secreta de shugenjas Yogo dedicada ao estudo e combate à Escuridão Enganosa e outros inimigos nas sombras, normalmente sedia seu conselho aqui. A Lua Oculta não tem quaisquer terras formais próprias, e normalmente usa Yogo Shiro para servir de sede.

Torres Yogo [E10]

O dojô da família de shugenjas Yogo é na verdade mais famoso que as terras da família. As Torres em si parecem imponentes e perigosas, como se projetadas para deter quaisquer visitantes que pudessem aparecer na área. Muitos Yogo passam uma grande porção de suas vidas nos corredores internos da Torre, lutando para ganhar o domínio sobre os kamis. A biblioteca dentro das Torres é de tamanho modesto, mas fornece extensa informação sobre assuntos que interessam a família Yogo: maldições, magia negra e métodos para prevenir tais coisas.

Províncias do Clã Fênix

O Clã Fênix controla a porção nordeste do continente de Rokugan, uma região que inclui uma significativa floresta bem como uma porção das Montanhas da Grande Muralha do Norte. É sem dúvidas a porção mais fria de Rokugan, com o verão mais curto e invernos mais severos, rivalizada apenas pelo gélido e mortífero frio das Montanhas Crepúsculo nas distantes províncias do Caranguejo.

Senhores inquestionáveis do Clã Fênix, os Isawa também comandam as maiores e mais frutíferas porções das províncias do clã. Apesar do clima e temperatura menos do que ideias, as províncias Isawa são notoriamente produtivas, suprindo a maioria das safras necessárias para o clã continuar a funcionar. Como a maior família de shugenjas do Império, é uma questão simples os sacerdotes Isawa abençoarem as safras e realizarem os rituais adequados durante as estações de plantio e cultivo, garantindo uma colheita abundante ano após ano, impedindo desastres imprevistos. Os Isawa também administram Mori Isawa, uma das maiores florestas do Império, que fica principalmente em suas terras. Eles tratam a floresta como sagrada, e tiram madeira dela cuidadosamente em quantidades pequenas. A madeira é geralmente considerada a melhor no mundo para fins de criação de manuscritos de feitiços.

As províncias Shiba, assim como a família que as administram, são as oficinas das terras da Fênix. Elas desfrutam de planícies férteis e são geralmente as terras mais ao sul do clã (salvo por algumas dos Agasha). Assim, elas desfrutam de clima mais temperado. O rendimento dessas planícies é considerável e, diferentemente das terras Isawa, é resultado mais de trabalho duro e dedicação por parte dos vassalos dos Shiba. Uma porção da Mori Isawa se estende às terras Shiba também e, embora eles respeitem as políticas dos Isawa em relação à floresta, eles se aproveitam dela mais prontamente do que os Isawa fazem nas porções ao norte.

Embora não sejam as mais abundantes nas terras da Fênix, as províncias Asako são mais notáveis por sua serenidade, que de ser resultado de séculos de cuidados pela família monástica Asako. Os Asako valorizam a beleza da natureza e a inspiração das coisas simples, e suas províncias são repletas de pequenos jardins bem cuidados, esculturas minimalistas que parecem surgir a esmo na terra, e habitações que causam pouco impacto no ambiente em torno. As poucas grandes cidades e castelos nas terras Asako são tão belos quanto qualquer outro no Império, mas além disso eles são construídos de modo a parecerem completamente em harmonia com o mundo à sua volta.

A família Agasha, outrora vassalos do Clã Dragão, se juntou à Fênix após um desastroso rompimento com a Campeã do Clã Dragão, Hitomi, no século XII. Os lordes Agasha estavam convencidos de que ela estava sendo controlada por uma força sinistra externa (temores que posteriormente se provaram bem fundados) e fugiram das terras do Dragão. Após sua aceitação no Clã Fênix, eles receberam uma pequena porção das provín-

cias Shiba para criarem seu lar, uma tarefa a que se dedicaram com notável fervor. Infelizmente, as terras Agasha dificilmente são as mais férteis mesmo nas terras da Fênix. Eles controlam uma considerável região de costa, mas muito dela é composta de precipícios rochosos e colinas que não são adequadas para o desenvolvimento. Além disso, as porções austrais de suas províncias são dominadas por um pequeno conjunto montanhoso, as Montanhas do Arrependimento, que forma uma barreira entre eles e o resto do Império ao sul. Felizmente, os Agasha são bastante contidos, e têm poucas razões para interagir com os de fora do clã, logo o isolamento de suas províncias lhes serve bem.

Cidade da Lembrança [F1]

Outrora conhecida como Cidade do Sofrimento, Toshi no Omoidasu tem uma estranha e por vezes trágica história. No princípio de sua história, ela foi o lar de um mortífero maho-tsukai de tamanho poder que apenas uma rara colaboração do Campeão de Jade com Conselho dos Mestres Elementais foi capaz de detê-lo. Porém, mesmo na morte, ele amaldiçoou a cidade com um poderoso feitiço destinado a garantir que ele um dia retornaria. Séculos depois da morte do feiticeiro, a cidade se tornou lar da lendária heroína do Leão Matsu Hitomi, que passou seus dias finais ali. Ela era muito amada pelos cidadãos, e após sua morte a cidade foi renomeada em sua memória.

Apesar de sua estranha história, ou talvez por causa dela, Toshi no Omoidasu é um centro fervilhante de comércio, um dos principais pontos das províncias austrais da Fênix. Ela é uma das poucas localizações onde o comércio entre os clãs Louva-a-deus e Fênix é conduzido em quantidade significativa, talvez pela oportunidade ser simplesmente grande demais para se deixar passar mesmo com séculos de rivalidade entre ambos.

Cidade das Lágrimas [F2]

Conhecida por outros nomes durante sua história, a Cidade das Lágrimas foi uma das cinco cidades elementais construídas nos reinos espirituais por samurais cujas almas foram para o Yomi, o Reino dos Ancestrais Abençoados, após a morte. Durante um período de tumulto e conflito com os reinos espirituais, a cidade se moveu para o reino mortal, embora na época ela estivesse sob cerco de espíritos malignos que mataram todos os seus habitantes. A Fênix inicialmente declarou a cidade sagrada e restrita devido ao persuasivo lamento que a afligia, mas eventualmente a purgou de influências malignas e a tornou habitável novamente.

A Cidade das Lágrimas é única por ter sido completamente construída antes de qualquer Fênix vivo sequer pusesse o pé em seus limites, e como tal algumas edificações são completos mistérios. A Fênix dominou a cidade enquanto ao mesmo tempo respeita o lugar como sagrado; nenhuma estrutura foi alterada, removida ou adicionada à cidade desde que sua purificação ficou completa. Por sua origem sobrenatural, a cidade é um grande centro de aprendizado para shugenjas, particularmente os alinhados ao elemento da Água, que regia a cidade originalmente.

Kyuden Agasha [F3]

Construído após a deserção da família Agasha para o Clã Fênix, sua nova sede tem pouca semelhança à que abandonaram nas terras do Dragão, pois os Agasha nunca foram uma família muito sentimental. Seu novo lar inclui imensas fundições para continuarem sua história de experimentos mágicos, combinando tradições shugenjas com a forja. Embora a família tenha o cuidado de administrar as terras dadas pela Fênix de maneira adequada, eles têm pouca ligação a qualquer coisa fora de suas terras. Praticamente todo objeto e mercadoria fabricada que os Agasha precisam são criados por membros da família ou seus vassalos de confiança em oficinas no interior ou abaixo do castelo. Kyuden Agasha tem notavelmente pouco espaço para propósitos diplomáticos, pois os Agasha são precisamente cientes que muitos no Império os respeitam muito pouco desde sua controversa deserção.

Kyuden Asako [F4]

Também chamado de Castelo da Glória da Manhã, Kyuden Asako é a sede diplomática mais celebrada no Clã Fênix, e historicamente se tornou um local popular para sediar a Corte de Inverno do Imperador. É um pouco irônico já que o castelo tem uma localização relativamente inacessível; embora muito belo, o castelo é construído no topo de uma montanha, um projeto mais benéfico a uma fortaleza militar. O castelo é relativamente pequeno, significativamente menor que Kyuden Isawa ou Shiro Shiba, e é geralmente tido como o exemplo padrão do menor tamanho possível que um local poderia ter para sediar a Corte de Inverno do Imperador.

Kyuden Isawa [F5]

Kyuden Isawa e sua cidade associada formam um dos maiores centros de aprendizado em toda Rokugan, e há poucos shugenjas no Império que não cobiçam a chance de estudar lá. Os que não o fazem normalmente têm alguma aversão à Fênix que os impedem de reconhecer o valor de fazê-lo. Como lar da maior família de shugenjas de Rokugan, Kyuden Isawa dedica um grande espaço para bibliotecas, oratórios e templos, a maioria dos quais lidam com o constante treinamento de novos shugenjas inexperientes. Entretanto um nível inteiramente diferente de busca acadêmica está disponível para os shugenjas mais experientes e de alto nível. As bibliotecas, em particular, são cuidadosamente divididas para que alunos jovens não tenham acesso a raros e poderosos documentos disponibilizados a seus superiores. A Fênix tem familiaridade em como o poder pode corromper os que não estão prontos para manuseá-lo.

Diferente de outras grandes propriedades da Fênix, Kyuden Isawa tem um elaborado conjunto de subníveis construídos na pedra abaixo do castelo. Os maiores e mais profundos deles abrigam a sagrada sala de reuniões do Conselho dos Mestres Elementais, uma câmara que apenas os Mestres e o Campeão são livres para entrar sem permissão.

Nikesake [F6]

A pequena cidade de Nikesake existe como testemunho da longa aliança entre os clãs Garça e Fênix. Foi desta cidade que

forças da Fênix uma vez ajudaram a Garça durante um dos mais severos conflitos na longa série de lutas entre Garça e Leão sobre Toshi Ranbo. Este ato cimentou uma aliança que durou por séculos, e a Garça tem também tem posses significativas na cidade. Além disso, embora Nikesake não seja a propriedade da Fênix mais próxima a Otosan Uchi, ela possui as rotas terrestres mais suaves para a cidade, e como tal servia como ponto intermediário para trocas e comércio que tinham este destino.

Em termos de constituição física, o foco de Nikesake se torna notável como uma rica cidade apesar de seu pequeno tamanho. Todas as famílias da Fênix mantêm propriedades lá, e também há uma luxuosa embaixada da Garça e várias menores e menos notáveis embaixadas para os outros clãs. Indivíduos particularmente influentes no Clã Fênix por vezes mantêm propriedades privadas em Nikesake, e é comum que um ou mais Mestres Elementais tenham posses pessoais na área também.

Castelo do Carvalho Pálido [F7]

Além de Kyuden Asako, Aoijiroi Oku Shiro é a mais popular corte para visitantes às terras da Fênix, e a única que já abrigou uma Corte de Inverno do Imperador. O castelo rodeia um grande carvalho branco que cresceu sobre a tumba de um dos Imperadores Hantei. Ele abandonou a tradição e pediu em seu leito de morte que fosse enterrado no lugar de nascimento de sua esposa. O castelo foi construído, em parte, para garantir eterna defesa à árvore sagrada. Dizem que a seiva do carvalho tem grandes poderes curativos, e os poucos cortes feitos em cada estação são imensamente cobiçados.

Shiro Shiba [F8]

Nas terras de um clã que tenta evitar a guerra ao máximo, Shiro Shiba é uma anomalia: uma proeminente e significativa fortaleza, de longe a mais marcial habitação nas províncias da Fênix. Aos olhos de famílias mais marcialmente inclinadas, como os Matsu ou os Hida, pode-se considerá-lo não mais do que uma fortaleza secundária ou talvez até mesmo um palacete, mas para os Shiba é mais do que suficiente para suas necessidades.

Para estrangeiros, o formato de Shiro Shiba é confuso e ilógico, um enorme labirinto de jardins, pátios, câmaras de audiência e outros componentes, todos reunidos de maneira aparentemente aleatória. Os Shiba parecem não ter dificuldade em navegar pelo castelo, mas visitantes sem uma escolta podem e frequentemente ficam irremediavelmente perdidos. O centro absoluto do castelo é o lendário Dojô Coração Sagrado, o mais antigo e importante centro de treinamento mantido pela família.

Um importante aspecto do castelo que os Shiba guardam para si é a presença do Oratório dos Campeões, um elaborado oratório nos limites do castelo que honra a memória de cada Campeão do Clã Fênix individualmente desde os dias do próprio Shiba. Pelos Campeões da Fênix serem tão raramente escolhidos entre linhagens e frequentemente surgirem da obscuridade, raro é o samurai Shiba que não pode encontrar um de seus ancestrais honrado em algum lugar de suas paredes.

Oratório ao Ki-Rin [F9]

Dizem que o sagrado e enigmático Ki-Rin só aparece ocasionalmente para mortais dignos ao longo da história do Império. O Oratório foi construído em resposta a uma dessas visitações. Porém, diferente de muitas ocorrências, neste caso a pessoa que recebia a visão não deu atenção; o oratório foi construído depois, por vergonha e penitência. O topo da montanha foi escolhido para sua construção porque, de acordo com a lenda, também foi o lugar da aparição do Ki-Rin no amanhecer do Império, quando o Clã Ki-Rin partiu do Império para seguir Lady Shinjo.

O oratório fica no topo de uma montanha, e alcançá-lo requer subir uma longa série de trilhas e escadas. Assim, apenas os mais dedicados peregrinos religiosos conseguem chegar ao

oratório e prestar sua veneração. Porém, o oratório recebe visitantes uma vez por ano quando sedia um famoso torneio de shugenjas da Fênix, o Festival da Orquídea Branca.

Templo Alma Gêmea [F10]

Um venerável templo estabelecido há séculos pela Ordem de Chikai, o Templo Alma Gêmea permaneceu obscuro pela maior parte de sua história. Em uma tradição que seria incomum entre muitos clãs, o templo fornece instalações de treinos para bushis, mas também as costumeiras bibliotecas e oratórios para shugenjas. O treinamento no templo enfatiza o íntimo treinamento entre shugenja e yojimbo, ensinando a bushis como defender seus protegidos a todo custo mas também aconselhar os shugenjas a valorizar e encorajar seus guarda-costas, protegendo-os em troca. Os pares de shugenjas e yojimbos que treinam neste templo e passam por sua cerimônia de gempukku estão entre os mais eficazes e cooperativos samurais que servem o Clã Fênix.

Yobanjin Mura [F11]

O Escorpião não é o único que tem segredos. Yobanjin Mura é um segredo extremamente bem guardado, e bastante escandaloso se sua natureza for revelada. Não há presença samurai em Yobanjin Mura, que é um vilarejo apenas na mais generosa interpretação do termo. Seu pequeno tamanho e distância de rotas de viagem estabelecidas o manteve fora de quaisquer mapas, e embora a Fênix sempre tenha o cuidado de pagar os impostos devidamente retirando-o de suas contas anuais, ninguém de fora do clã jamais esteve no vilarejo; de fato, muitos poucos do próprio clã sequer sabem que ele existe. A razão para o sigilo do vilarejo é que muitos de seus habitantes são de sangue misto — eles têm sangue Yobanjin em algum lugar de sua ancestralidade imediata. Embora o contato do Império e as tribos bárbaras do norte seja raro e oficialmente proibido, grupos ocasionais passam pela Grande Muralha do Norte e adentram as regiões setentrionais do império, levando às vezes a indivíduos como os que habitam em Yobanjin Mura. De sua parte, os mestiços de Yobanjin Mura se sentem um pouco abençoados pela Fênix ter lhes permitido possuir seu próprio vilarejo longe do escárnio alheio, onde são deixados por conta própria. A única coisa que eles pedem em troca é manter um modesto nível de comércio com os visitantes Yobanjins. Este comércio de itens relativamente menores pode ser usado em conjurações ou pesquisa de feitiços.

Os Fênix que administram o vilarejo pensam sobre a legalidade de Yobanjin Mura indicando que algumas tribos Yobanjins são descendentes de exilados que fugiram do Império há mais de mil anos. Isto significa que eles não são de fato gaijins, e portanto o édito Imperial que proíbe comércio não sancionado com gaijins não se aplica. Se o Campeão de Esmeralda veria as coisas da mesma maneira é outra questão, é claro.

Províncias do Clã Garça

As terras controladas pelo Clã Garça são as mais belas e ricas de todo o Império, o que tornou a inimizade para com outros clãs um pouco mais fácil ao longo dos séculos. Os rivais do clã dizem que suas terras são as melhores porque Lady Doji era a irmã predileta do primeiro Imperador Hantei, enquanto seus aliados defendem dizendo que a Garça trabalhou muito duro e por muito tempo para garantir a beleza de seu lar, cultivando-o por séculos em nome do Imperador.

Espera-se que os Doji tenham as melhores terras das províncias da Garça, mas esta distinção pertence de fato aos seus primos Kakita. Entretanto os Doji controlam regiões extremamente férteis e alguns dos mais inventivos camponeses do Império. Esta é uma necessidade à família, já que os Doji estão entre os mais numerosos samurais de Rokugan. A família também controla amplos recursos de lenha, mais notavelmente a floresta Osari Fori, que eles cuidadosamente conservam, cultivam e colhem para arte e construção.

Dizem alguns que as terras Kakita são as mais belas de todas as posses da Garça, e por extensão, as mais belas do Império. É totalmente possível que isto não seja uma hipérbole. Os números da família incluem um vasto número de artistas, e ao longo dos séculos muito de suas terras foi cuidadosamente domesticado e usado para jardinagem, escultura e outros fins igualmente maravilhosos. Mesmo as regiões mais práticas, como campos de arroz mantidos pelos camponeses, raramente ficam fora de vista de algumas paisagens notavelmente belas. Suas províncias não são mais férteis que as de outras famílias da Garça... O que quer dizer que elas são um pouco mais produtivas do que a província mediana de qualquer outro clã.

As terras Daidoji são um grave contraste às de seus compatriotas, já que o único desenvolvimento significativo de suas provín-

cias foi a agricultura por natureza. O pouco embelezamento feito foi realizado pelas outras famílias, normalmente como presente ou serviço aos Daidoji. Os Daidoji são o cerne da força militar defensiva do Clã Garça contra seus inimigos, e embora suas terras possam parecer bem naturais e agradáveis aos olhos, elas foram cuidadosamente alteradas ao longo dos anos para garantir que a família possuísse o máximo possível de vantagem estratégica contra qualquer força inimiga. Um douto Kaiu ou Akodo que observe suas terras ficaria imensamente impressionado, mas para muitos outros samurais este efeito sutil é completamente perdido.

As províncias Asahina não refletem a beleza externa e riqueza ao mesmo grau das terras de outras famílias, mas enfatizam a serenidade e calma. Alguns disseram que seria quase impossível ir à guerra nas províncias Asahina, de tão tranquilizante é a sua atmosfera. Infelizmente, a história provou que este mito é impreciso, mas os Asahina nunca param de buscar meios de aplacar o espírito guerreiro no coração dos outros samurais. Para eles, a maior e melhor tela em que esta obra de paz pode ser pintada é sobre a própria terra.

Benten Seido [G1]

Oratórios a várias Fortunas, particularmente as Sete Fortunas Maiores, são uma visão comum em todo o Império. Cada um dos Clãs Maiores tende a reverenciar uma das Sete sobre as outras, não por desígnio mas simplesmente por causa das filosofias únicas que cada clã segue. Para a Garça esta Fortuna é Benten, a Fortuna do Amor Romântico. Isto não deve sugerir que a Garça acredita no amor acima de tudo; muito pelo contrário, pois como um dos clãs mais políticos eles reconhecem o valor do casamento por dever e política. Porém, o amor romântico é uma poderosa emoção, e um magnífico tópico para usar em peças, poemas, histórias e todo tipo de atividade artística. Neste ponto o conceito de amor serviu ao clã bem demais ao longo de sua história. O fato de centenas pelo Império cobiçarem uma bela dama da Garça ou um audaz espadachim Garça como cônjuge só aumentou a apreciação do clã pelo poder de Benten, e graças a tais bênçãos eles construíram um grande e elaborado templo para celebrar a Fortuna. O templo, embora elaborado para tais estruturas religiosas, ainda é muito modesto se comparado à maioria das posses da Garça. Ele é cuidado por uma combinação de shugenjas Asahina e monges da Irmandade de uma seita das ordens Fortunistas dedicada a Benten.

Academia de Duelos Kakita [G2]

Os artistas Kakita são para a maioria os melhores do Império, embora alguns das outras famílias mais inclinadas à arte do Império indubitavelmente contestem a ideia. Shiro sano Kakita é o lar de todo ramo da Academia de Arte Kakita, apesar do nome, ela é dominada pelos duelistas Kakita que são seus formandos mais famosos. Embora o número de artistas aspirantes entre as famílias Doji e Kakita seja maior que o de qualquer outro clã, seu número ainda é mínimo se comparado aos alunos dos métodos de duelo da Garça, universalmente tido como o estilo proeminente de duelo no Império. Embora haja vários lugares nas terras da Garça onde senseis Kakita lecionam, nenhum é tão grande ou bem conhecido como o instituto que porta seu nome. A Academia Kakita não existe para outro propósito senão a instrução. Seu corpo estudantil é dominado por jovens Garça, mas há também um grande número de alunos de outros clãs também. Não é incomum que outras famílias e clãs invoquem consideráveis favores para permitir a seus filhos a oportunidade de estudar nesta academia incrivelmente prestigiada.

Kosaten Shiro [G3]

Pela maior parte de sua existência, Kosaten Shiro tem sido a vanguarda do Clã Garça no conflito aparentemente infindável com o vizinho Clã Leão. Assim como em muitas questões militares, este conflito foi em grande parte coordenado pela família Daidoji. Bem cedo na história do Império, tornou-se óbvio que o conflito com o Leão não seria rápido ou calmamente resolvido. Ao invés de forçado a mover grandes números de tropas de Shiro Daidoji cada vez que lutas surgiam pela fronteira, os Daidoji construíram Kosaten Shiro bem na linha de conflito, garantindo que os Daidoji tivessem uma constante presença na área e pudessem responder rapidamente aos rompantes de violência. O castelo é considerado uma importante pedra fundamental na defesa da fronteira ocidental do Clã Garça, e os Daidoji o valorizam muito. Porém, eles são uma família eminentemente prática e consideram que até mesmo Kosaten Shiro tem um útil mas potencialmente dispensável valor militar.

Kyuden Doji [G4]

Kyuden Doji é o real centro do poder do Clã Garça. Daqui os Doji governam as imensas províncias da Garça e coordenam a incrivelmente intrincada máquina política que impulsiona o clã. Os primeiros projetos desta bela sede foram criados pela própria Lady Doji, e o clã se esforçou para preservar sua visão, somando apenas cuidadosa consideração de quanto um ato poderia impactar a estrutura como um todo. O castelo de dez andares fica no topo de um planalto costeiro, cercado por vastos jardins e inúmeras estruturas de suprimentos. De fato, os Jardins Fantástico são quase tão famosos no resto de Rokugan como o próprio palácio Doji.

Diferente de várias sedes familiares, o palácio Doji não sedia qualquer grande dojô ou forças militares. Ele é reservado exclusivamente para questões de governo e políticas. Há extensos e luxuosos quartos, permitindo que mais de cem visitantes e seus séquitos o visitem de uma vez. Um contingente visitante de tal tamanho não é rotina, é claro, mas os Doji frequentemente sediaram a Corte de Inverno do Imperador.

O treinamento dos cortesãos Doji, a principal escola que a família mantém, é conduzido em uma cidade próxima chamada Shizuka Toshi. O local foi construído especialmente para este propósito para evitar qualquer possibilidade de jovens cortesãos envergonharem o clã antes de serem totalmente treinados. Semelhantemente, embora política e arte estejam à mostra em grande abundância por todo o palácio Doji, a família escolhe treinar seus artistas em um ramo da Academia de Artistas Kakita conhecido como o Palácio das Sete Dobras.

Cidade da Costa Solitária [G5]

Mura Sabishii Toshi é uma cidade relativamente fora dos caminhos, isolada por colinas costeiras e precipícios, e localizada bem no interior das fronteiras das províncias sul do Clã Garça. Poucos visitantes às terras da Garça sequer esbarram nela exceto se estiverem especificamente procurando por ela. Isto serve à Garça perfeitamente, já que Cidade da Costa Solitária é um grande centro para seus interesses de comerciais. Tais coisas não são exatamente adequadas para um visitante honrado ver enquanto viaja pelas suas terras. É claro, patronos mercantes que a visitam por razões comerciais procurarão a Cidade da Costa Solitária de bom grado.

A família Daidoji é a principal responsável por supervisionar os mercadores que trafegam entre os consideráveis bens materiais do Clã Garça, e o lendário Conselho Mercante Daidoji tem seu quartel general na Cidade da Costa Solitária.

Dizem que negociações da Garça são ainda mais implacáveis e mortais quando conduzidas neste local, e isto é certamente verdade pois os Daidoji não são conhecidos por serem diplomáticos ou considerarem as outras famílias da Garça.

Esta cidade é o centro de quase toda relação da Garça com o Clã Louva-a-deus, já que os Louva-a-deus são geralmente considerados vizinhos pobres e em outros locais são mantidos sob cuidadosa supervisão. Apenas nesta cidade a real natureza do relacionamento da Garça com o Louva-a-deus existe em sua forma natural, uma rivalidade comercial que varia muito de uma estação para outra.

Castelo Miramar [G6]

Um pequeno vilarejo e palacete nas províncias austrais da Garça, o propósito original de Castelo Miramar é desconhecido, embora muitos acreditem que ele se destinasse a observar os mares para ataques de piratas potenciais no início da história do Império. Certamente que o pequeno castelo fica no cume de uma alta escarpa de onde possui uma ótima vista do mar. Este propósito, se for real, já entrou há muito em desuso, e por grande parte de sua história o castelo tem feito pouco além de servir como uma designação isolada para os soldados da Garça que conseguiram ganhar a ira de seus oficiais de comando.

Porém, em algum ponto, um jovem e talentoso bushi foi alojado no Castelo Miramar após ter sido enganado por um invejoso e ambicioso oficial superior. Longe de ficar com raiva da designação, o jovem guerreiro desfrutou da serenidade do oceano, e meditou várias vezes sobre o topo da escarpa. Ao longo dos anos, este jovem guerreiro se tornou um grande duelista e eventualmente sensei na Academia de Duelos Kakita, onde seu estilo de esgrima único ficou popular entre os alunos. Embora nunca tenha se tornado o estilo dominante do dojô Kakita, muitos ainda gostam dos movimentos fluidos e ritmo natural do estilo Miramar, e nos tempos modernos o Castelo Miramar começou a desfrutar de mais popularidade entre os jovens membros do clã.

Palácio das Sete Dobras [G7]

A política de família Doji de posicionar suas instalações de treino fora da sede ancestral da família levou inevitavelmente à criação de locais especiais onde jovens Garças, especialmente os Doji, podem se preparar para uma vida de serviço em nome de seu clã. O principal local de treino para as legiões de jovens cortesãos Doji é a pequena cidade de Shizuka Toshi, próxima a Kyuden Doji. Porém, devido ao grande número de alunos que devem ser treinados a cada geração, um segundo local foi criado ao longo dos séculos: O Palácio das Sete Dobras.

Além de seu propósito como local de treino para cortesãos, Palácio das Sete Dobras também serve como dojô para os membros da família que escolherem estudar como artistas. A Academia de Artistas Kakita mantém um dojô subsidiário no palácio para este propósito, e os alunos enviados aqui são do mais alto calibre. Os Doji jamais desonram seus primos Kakita enviando alunos medianos. Por sua vez, os Kakita garantem que os senseis nesta escola sejam tão soberbos quanto os do próprio Shiro Sano Kakita.

Porém, diferente de Shizuka Toshi, o Palácio das Sete Dobras pode receber hóspedes, e efetivamente o faz. Como os estudantes treinados lá são do mais alto calibre, eles geralmente não são considerados como um risco de causar vergonha à família por um comportamento inadequado.

Shinden Asahina [G8]

Em um clã que define as normas sociais de um Império, os Asahina se encaixam mal. Descendentes de uma união entre Garça e Fênix, os Asahina evitam a violência a todo custo e seguem um estrito e quase monástico credo que os põem contra as mais convencionais (e por vezes ostentosas) famílias de seu extremamente rico clã.

A sede da família Asahina é muito mais conservadora em sua aparência do que outras sedes ancestrais da Garça, e como seu nome implica, é mais um complexo de templos do que um castelo. Isto não quer dizer que Shinden Asahina seja simplório ou austero. Na verdade, os Asahina simplesmente preferem decorar seu lar com demonstrações menos gritantes de riqueza. Tudo em Shinden Asahina é de excepcional qualidade, e os artefatos, pinturas e esculturas são de soberba qualidade. De fato, a arte é a única real extravagância encontrada aqui, demonstrações de excelente talento — predominantemente criadas por outros Garças, mas com vários incríveis exemplos de outros clãs também. Os artistas Shiba em particular têm várias obras de arte à mostra, e a íntima relação entre Garça e Fênix tornou possível que trocas artísticas ocorrem com regularidade.

O templo central de Shinden Asahina é bem antigo, datando da fundação da família Asahina, e seus muros de pedra negra são esculpidos com cenas históricas e preces por paz. Dizem que um Garça levaria uma vida inteira — ou mais — para ler e realmente compreender todos os entalhes.

Shiro Daidoji [G9]

Os que gostam da família Daidoji por vezes dizem que as únicas coisas com que se importam são o bem estar do Clã Garça e a preservação de sua sede ancestral em Shiro Daidoji. Outros refutam esta ideia, dizendo que os Daidoji pouco se importam com sua sede.

Na verdade, os Daidoji tratam sua sede ancestral com uma reverência que estaria reservada exclusivamente a locais sagrados ou grandes templos. Ela é a mais significativa fortaleza das terras da Garça, uma distinção rivalizada talvez apenas por Kosaten Shiro. Shiro Daidoji é o único lugar onde os Daidoji realmente se sentem em casa nas terras do próprio Clã. É um lugar austero e rígido, unicamente adequado à família militar que o chama de lar e ao seu dever como a chave à defesa das províncias setentrionais da Garça.

Shiro Daidoji ao menos tem as grandes acomodações de qualquer sede da Garça, e normalmente apenas oficiais de outras famílias da Garça visitam o lugar. É de fato raro que visitantes de fora do clã fiquem em Shiro Daidoji por mais do que uma noite de visita, e normalmente tais visitas são confinadas aos hóspedes que podem ser mais amenos à diplomacia da Garça por apreciação do poderio militar. O castelo, porém, tem uma biblioteca muito extensa de escritos militares, tão grande que chega de fato a rivalizar com os registros militares do Clã Leão.

Tsuma [G10]

Embora seja normalmente considerado um vilarejo nos registros oficiais, na verdade Tsuma há muito tempo se tornou uma vívida cidade e uma das maiores atrações das províncias do Clã Garça. O vilarejo já foi o lar de um simples dojô da Academia de Duelos Kakita, um dojô que começou uma tradição única na cerimônia de gempukku de seus alunos. A prática chamou a atenção pública quando o Imperador e sua corte estavam de passagem pelas

terras da Garça. O Imperador gostou imensamente do evento, e logo ele se tornou um assunto de conversa por todo o Império. Em muito pouco tempo, a cerimônia de gempukku em estilo de torneio sediada em Tsuma se tornou imensamente popular e prestigiada, e muitos clãs e famílias solicitaram à Garça o direito de seus jovens samurais irem e competirem.

Nos séculos posteriores, Tsuma e seu dojô aumentaram drasticamente de tamanho, e a cerimônia de gempukku sediada na cidade se tornou a mais prestigiada de toda a Rokugan, com todos os clãs enviando seus melhores e mais brilhantes para participarem. Cada vencedor do torneio é declarado o Campeão de Topázio, mantendo o título até o ano seguinte. Normalmente o Campeão é indicado a uma prestigiada posição nos Magistrados de Esmeralda ou outro ramo da burocracia Imperial. Embora o Imperador não vá toda primavera, um ou mais dos Escolhidos do Imperador está quase sempre presente.

As Províncias do Clã Leão

As terras centrais do Império setentrional são as do Clã Leão, e como era de se esperar de um clã tão militarista e disciplinado, elas são extremamente bem manejadas e cuidadas. Muito pouco da mata original permanece após mil anos de domínio do Leão. Os Leões são abençoados por possuírem algumas das terras mais férteis da metade norte do Império, rivalizadas apenas pelas regiões mais produtivas de Garça e Unicórnio. Isto é especialmente bom pois o Leão também tem uma das maiores populações de qualquer Clã Maior. A família Matsu em particular é a maior em todo o Império, por uma margem notável do que as ainda numerosas famílias Hida e Doji.

As províncias centrais do Leão, protegidas por todos os lados salvo a fronteira setentrional pelo resto das terras do Leão, são as mais férteis de todas. Essas terras são administradas pela família Kitsu. Alguns acreditam que a terra é tão produtiva devido aos tradicionais sacerdotes da família cuidarem dela, enquanto outros dizem que os sacerdotes são designados a cuidarem dessas terras por elas serem tão férteis. Independente da verdade da questão, o fato é que esta região serve de celeiro para o Clã Leão. Ela é composta principalmente de vastas planícies, quase todas transformadas em campos de arroz e campos de trigo sarraceno e cevada. Há poucos outros destaques geográficos a se falar na região; não há montanhas, florestas ou sequer grandes corpos de água na área. Felizmente, o clima é bem temperado, com frequentes e abundantes chuvas para garantir uma rica estação de colheita e alta produtividade agrícola.

As províncias ocidentais do Leão são ainda mais planas e mais abertas que a região central, se isto é possível. Estas planícies vastas marcam a divisão entre as terras do Leão o território vizinho do Unicórnio, semelhantemente dominado por planícies. Porém, as províncias ocidentais exibem um pouco mais de diversidade em suas características, o que serve bem à natureza dos Ikoma que as administram. No sul, as províncias Ikoma fazem fronteira com as grandes Montanhas Espinha do Mundo, que ficam um pouco deslocadas no meio de uma região tão cheia de planícies. As terras Ikoma também são cercadas pelo norte e oeste por um grande rio, permitindo transporte mais rápido de bens ao longo da água. Além disso, embora a maioria de suas terras seja utilizada para cultivo, eles têm significativas porções de terra separadas para criação do limitado estoque de cavalos dos clãs. Os principais cocheiros do clã são os vassalos da família Matsu, os Ikeda, mas as terras Matsu são cultivadas tão rigorosamente que não resta espaço para os cavalos andarem.

As províncias orientais do Clã Leão são o lar da família Akodo, senhores do Leão e os maiores estrategistas em toda a Rokugan. As terras Akodo são também bem planas em relação às de muitos outros clãs, mas comparadas às intermináveis planícies dos Kitsu e Ikoma, elas parecem irregulares. Fazendas são abundantes aqui também, mas se focam menos no arroz e mais em outras safras. Elas têm outros recursos também, incluindo a única floresta significativa nas terras do Leão. Os sempre práticos Akodo supervisionam muito cuidadosamente a coleta da valiosa lenha desta floresta, evitando a super exploração a todo custo e garantindo que ela continue viável nos séculos por vir. As províncias Akodo também contém uma porção considerável da fronteira do clã com seus tradicionais inimigos, a Garça, logo, frequentemente há forças militares ao longo da fronteira. As terras Akodo são exclusivas do resto do clã por um fato — elas de fato contêm território não usado, simplesmente porque os práticos Akodo ainda não encontraram um propósito claro e eficiente para elas. Isto contraria as outras famílias do Leão, que civilizaram quase a totalidade de suas terras.

Os limites austrais das províncias do Leão pertencem aos Matsu, a maior família samurai do Império. Ainda mais do que outras famílias, os Matsu civilizaram cada centímetro possível de suas terras, cultivando mesmo nas mais proibitivas regiões em um esforço constante para alimentar seus intermináveis números. Além disso, as Montanhas Espinha do Mundo que fazem fronteira com todo o limite sul e sudoeste das terras Matsu contêm as mais ricas minas de cobre de Rokugan. O material é vigorosamente minerado para trocar por safras adicionais para alimentar os Matsu; felizmente, o versátil metal é usado por praticamente todo clã, garantindo um comércio fiel para a família.

Bishamon Seido [L1]

Este imenso templo a Bishamon, Fortuna da Força, é o maior oratório à Fortuna Maior encontrado no Império Esmeralda. Mesmo os mais poderosos guerreiros do Clã Caranguejo, muitos dos quais reverenciam Bishamon acima de todas as outras Fortunas, não construíram qualquer oratório com a metade do seu tamanho. Alguns acham estranho que os normalmente estoicos e tradicionais Kitsu cuidem de tal oratório, mas os Kitsu consideram a guerra um fim santo, e nunca há poucos shugenjas para cuidar do templo e aprender a arte de usar os kamis no campo de batalha. Além de seu papel duplo como templo e dojô, o oratório é um grande depósito para alimentos e bens adicionais, normalmente suprimentos e materiais de excesso que não podem ser guardados na cidade próxima de Tonfajutsen.

Castelo da Espada Rápida [L2]

Embora não seja o lar ancestral da família Akodo (uma honra que pertence aquele intitulado simplesmente como Shiro Akodo), o Castelo da Espada Rápida é lar do maior dojô da família Akodo. Também conhecido como Shiro Sano Ken Hayai, o Castelo da Espada Rápida é uma das pedras fundamentais das defesas norte e oeste do clã, fronteiras divididas, respectivamente, com Dragão e Unicórnio.

Embora Shiro Akodo seja o centro do poder da família Akodo, o Castelo da Espada Rápida é em muitos aspectos seu coração e alma. Centenas de jovens samurais são treinados em seus muros a cada ano, aumentando os números dos exércitos do Leão. Os senseis que lá ensinam são bastante famosos como os melhores das terras do Leão, respeitados por outros senseis tanto do Clã Leão quanto de outros clãs do Império também.

Castelo das Encruzilhadas e Tonfajutsen [L3]

Também chamado de Castelo Central, o Castelo das Encruzilhadas está localizado na cidade de Tonfajutsen, que por sua vez fica situada diretamente no meio das províncias do Leão. O simples e desprovido castelo é a peça central da cidade, por si só um lugar prático focado em reunir, organizar e distribuir adequadamente o incrível volume de suprimentos necessários para garantir que a gigantesca operação militar do Clã Leão continue a funcionar devidamente. Teoricamente cada grama de arroz, cevada ou qualquer outro alimento disponível para o Leão, seja cultivado em suas próprias províncias ou importado de outros clãs, é armazenado em depósitos aparentemente infinitos da cidade. Uma legião inteira de administradores e oficiais é permanentemente mantida no castelo, examinando ininterruptamente cada relatório. Eles revisam tudo desde o mais recente censo aos registros sempre mutantes do posicionamento e movimento de tropas dos clãs, designando os vastos recursos da cidade de acordo.

Grande Salão dos Registros [L4]

A família Ikoma tem uma forte tradição de ser fiel e reverente e sua linhagem inclui alguns dos maiores historiadores de suas gerações. Há ramos inteiros da família cujos deveres ao clã não são nada além de manutenção metódica e ampliação dos vastos registros históricos do Clã Leão. Infelizmente, durante a história do Império, houve várias tragédias, acidentais e intencionais, que danificaram registros históricos como os manipulados pelos Ikoma. A família aprendeu há muito tempo a fazer múltiplas cópias de cada documento e escondê-los em vários locais, garantindo que nenhuma destruição seja totalmente bem sucedida.

Porções das histórias Ikoma são mantidas em locais seguros, alguns deles inacessíveis para estrangeiros. No final do século XII, o próprio Kyuden Ikoma foi saqueado em uma invasão de uma força atacante do Unicórnio, e após este incidente os Ikoma criaram uma nova fortaleza para proteger uma cópia completa de todas as suas histórias, que é mantida em algum outro lugar. Esta nova e moderna fortaleza não tem o peso da história por trás dela, mas desfruta dos mais recentes avanços do Clã Leão em construção e defesa militar, tornando-a quase inacessível para todos inimigos menos os mais dedicados.

Salão dos Ancestrais [L5]

Dada a absoluta reverência que todos os membros do Clã Leão têm por seus ancestrais, o Salão dos Ancestrais é facilmente o local mais sagrado em todas as terras do Leão. Aqui neste vasto templo, as cinzas dos grandes heróis e veteranos são sepultadas, acompanhadas pelos ritos funerais por alguns dos melhores sacerdotes da família Kitsu. As misturas de linhagens ao longo dos séculos garantem que não apenas todo samurai do Leão tenha algum parentesco, não importa o quão distante, com o Salão, mas também faz com que todos eles estejam bem cientes de quem exatamente foram esses ancestrais e como eles morreram. Embora não seja obrigatório, uma tradição informal que o clã espera que todo samurai do Leão cumpra é viajar para o Salão ao menos uma vez na vida (impedindo um súbito e violento fim a esta vida). A vasta maioria de fato cumpre esta peregrinação várias vezes durante suas vidas.

Deve-se dizer que o Leão defende o Salão dos Ancestrais intensamente de qualquer ameaça. Tradicionalmente, o segundo filho do daimyo da família Matsu é indicado como Defensor do Salão, a pessoa responsável por coordenar sua defesa contra estrangeiros. Embora seja uma posição militar, há um forte aspecto espiritual relacionado ao posto também. Membros da Irmandade de Shinsei cuidam do templo para ajudar sua manutenção e servir de conselheiros ao Defensor e seus homens.

Tumbas Kitsu [L6]

Este remoto templo é o local de sepulcro privado da família Kitsu. Tradicionalmente apenas restos Kitsu eram sepultados aqui, embora ocasionalmente ofereçam a personagens altamente honrados de outras famílias o imenso privilégio de dividir as Tumbas. As razões para os Kitsu preferirem seu próprio local sagrado para o sepulcro ao invés do Salão dos Ancestrais reside na ancestralidade inumana dos Kitsu. Dizem que há ritos e preces incomuns que os Kitsu usam para levar seus mortos ao mundo além. Certamente é um fato documentado que os Kitsu têm rituais particulares que permitem aos mais poderosos dentre eles cruzarem os reinos espirituais e andarem entre os mortos. A natureza precisa destes rituais é protegida dos outros Clãs Maiores, necessitando um sigilo absoluto — uma razão a mais para as Tumbas Kitsu. Mesmo outras famílias do Leão, embora bem-vindas, não são livres para vagar por conta própria, e são escoltadas todo o tempo durante sua estada.

Kyuden Ikoma [L7]

O Palácio da Sagrada Visão é a sede ancestral da família Ikoma, uma família diversificada e conflituosa em sua história e filosofia. O primeiro Ikoma foi um guerreiro realizado e astuto negociador, tradições que seus descendentes abraçaram junto de sua inclinação por histórias e contos, este último o que os levou a reverenciar a história. O que não é normalmente discutido são os relatos de Ikoma como alcoólatra e homem de fala dura

e um implacável oponente que exploraria qualquer vantagem contra seus inimigos. Samurais Ikoma modernos em sua maior parte não discutem este aspecto de seu fundador, e se queixam de quem quer o faça, mas ainda há poucos entre eles que exemplificam esses contos com seus próprios estilos de vida polêmicos.

Kyuden Ikoma, como toda fortaleza do Leão, é um castelo simples e espartano projetado com defesa militar prática em mente. As terras ao seu redor são particularmente férteis, e geralmente conhecidas como as Planícies Veneráveis. Elas são consideradas sagradas e os Ikoma farão o possível para defender suas principais terras contra invasores.

Cidade da Permissão [L8]

Também conhecida como Ninkatoshi, esta cidade é uma das mais orientais propriedades do clã, uma grande fortificação junto da sempre disputada fronteira que o Leão divide com seu tradicional inimigo, a Garça. Ninkatoshi começou há séculos como um vilarejo agrícola, uma de incontáveis habitações menores na área que aproveitam as férteis planícies centrais das províncias do Leão. Porém, devido a longa animosidade entre Leão e Garça, o vilarejo rapidamente se tornou um centro de reforço de fronteiras, e dali a uma base para mobilização militar contra os inimigos do clã. Ao longo dos séculos tem havido um enorme número de lutas e combates menores próximos à cidade. É uma prova do trabalho dos camponeses da cidade o fato das terras ao seu redor permanecerem férteis e produtivas apesar da frequente passagem de grandes exércitos. Devido ao legado da cidade como centro de guerra, uma designação para Ninkatoshi é vista por samurais do Leão como uma grande honra durante períodos de paz entre Leão e Garça.

Shiro Akodo [L9]

O lar ancestral da família Akodo poderia ser facilmente confundido com uma edificação muito mais mundana não fosse seu grande tamanho. De fato, mesmo com seu formidável tamanho o castelo por vezes é tomado por uma fortificação de menor importância. Shiro Akodo é bastante desprovido de adornos e decorações, além dos mais básicos elementos inerentes ao formato do castelo. Ele é um perfeito exemplo do desinteresse geral da família Akodo em questão de arte ou política, com os quais só lidam quando necessário. De fato, pelo castelo ser tão simples em sua construção e designação, os Akodo raramente recebem visitantes, preferindo permitir que tais deveres caibam aos Ikoma.

A filosofia Akodo deposita grande ênfase em seu dever como oficiais e estrategistas e na vital e honrada tradição de ensino. De fato, os Akodo são relutantes em combinar tais questões com os deveres mundanos de governo, caso o trabalho de administração interfira com o estudo da guerra ou a instrução de uma nova geração. Por esta razão, enquanto Shiro Akodo é um pouco de toda a instalação militar que se esperaria de uma sede familiar do Leão, sua principal função é o governo do Clã Leão. A família mudou muito de seu ensino e treinamento militar para o Castelo da Espada Rápida em outro local das terras do Leão.

Shiro Matsu [L10]

Se a sede da família Akodo é simples, a única palavra usada para descrever o lar ancestral da família Matsu é "rígido". Os Matsu não se importam com políticas, diplomacia, ou (dizem alguns) nem mesmo a mais básica cortesia comum. Eles são guerreiros, cada um deles, e a filosofia geral da família é de que se a guerra é seu destino ele deve ser abraçado com vontade. Muitos no Império considerariam uma posição como visitante a Shiro Matsu como uma terrível punição. Os Matsu não são anfitriões graciosos e seu lar não tem nada que possa ser considerado luxuoso. Visitantes só podem esperar as mais básicas acomodações, e também podem esperar serem acordados bem cedo a cada manhã pelo cacófato ruído de centenas ou até mesmo milhares de jovens samurais treinando nos vastos pátios e campos de treino ao redor do castelo.

Províncias do Clã Louva-a-deus

Nenhum Clã Maior comanda terras e recursos mais variados que o Louva-a-deus, um resultado direto de sua origem: uma série de Clãs Menores que se uniram e ganharam o título de Clã Maior durante um período particularmente tumultuado do século XII. Três clãs se uniram inicialmente, e um quarto se juntou algumas décadas depois, logo o Louva-a-deus controla seções de terra em porções radicalmente diferentes do Império — onde quer que seus clãs constituintes estavam posicionados no momento de sua assimilação.

As terras Yoritomo são de longe as mais incomuns do Império inteiro, pois consistem exclusivamente de ilhas afastadas da costa de Rokugan. Embora pouca coisa além de navegação costeira básica tenha sido desenvolvida pelos outros Clãs Maiores, o Louva-a-deus tem negociado com o mar com impunidade por quase mil anos. O principal arquipélago que os Yoritomo controlam é conhecido como as Ilhas de Seda e Especiaria, e embora sejam extremamente pobres em solo arável, a selva que cobre a maior parte das ilhas rende bastante frutos exóticos e plantas consumíveis, suprindo a dieta de frutos do mar que o Louva-a-deus colhe do oceano. Frutos do mar são o principal recurso lucrativo dos Yoritomo, embora eles colham outros itens de suas ilhas que podem ser vendidos ou comercializados, incluindo animais exóticos, minerais incomuns e até mesmo coisas pequenas como madeira leve para uso em escultura. Pelo tamanho das ilhas em comparação ao continente, essas comodidades são trocadas em quantidades muito pequenas; naturalmente, isto apenas aumenta seu valor.

A influência da família Moshi é limitada primariamente ao vale que chamam de lar, que é produtivo o suficiente para manter sua própria existência autônoma mas oferece pouco para de bens comerciáveis. Desde a entrada dos Moshi no Clã Louva-a-deus, seu lucro no Império aumentou, e eles desenvolveram uma reputação pelo tradicionalismo e religiosidade que lhes rendeu o favor aos olhos de outras famílias de shugenjas. Mesmo as famílias Kitsu e Isawa dos Clãs Leão e Fênix respeitam os Moshi. Da mesma forma, a calma serenidade do Vale da Centopeia e seus vários templos se tornaram um lugar popular de peregrinações para samurais especialmente devotos e fidedignos. Em especial, a reverência da família Moshi pela Deusa Sol Amaterasu e seus sucessores celestiais tem sido exaltada por muitos como um brilhante exemplo de real reverência entre os mortais. O imenso oratório de Amaterasu Seido está longe de ser o mais popular destino para visitantes à província Moshi.

As províncias da família Tsuruchi são bastante montanhosas, com poucas propriedades agrícolas localizadas nos extremos de suas terras onde as Montanhas Espinha do Mundo encontram-se com as planícies ao sul. Antes da introdução da família ao Louva-a-deus, eles sobreviviam de mercadorias importadas que eram compradas usando os fundos adquiridos pelos caçadores de recompensa do Clã Vespa. Caso contrário, seu povo já teria provavelmente morrido de fome, pois, com exceção de suas mais recentes aquisições de terra, as que lhes foram dadas são inúteis como fazendas. Há recursos minerais escassos nas montanhas que a família controla, mas dado o nível geral de riqueza que o

Louva-a-deus possui, é mais simples comprar o metal que precisam do que minerar e refiná-lo eles mesmos. A principal atração às terras Tsuruchi é o próprio Kyuden Ashinagabachi, pois o castelo é conhecido como o melhor dojô de arquearia do Império inteiro. Embora os Tsuruchi não aceitem de livre vontade alunos de fora do clã, eles sediam um torneio anual de arquearia todo ano, e o vencedor é sempre convidado a estudar com os Tsuruchi. Centenas disputam o torneio todo ano na esperança de refinar ainda mais sua perícia na arquearia.

Diferentemente de outras províncias do clã, e de fato de todo o Império, as terras da família Kitsune são predominantemente florestas, com apenas algumas poucas regiões planas. Durante os primeiros anos da família, a terra não era arável, e os Kitsu sobreviviam em grande parte da caça. Desde então partes de suas terras têm sido cultivada para fornecer suporte à pequena família. O maior recurso e a característica mais predominante das províncias Kitsune é obviamente a Kitsune Mori, a grande e misteriosa floresta em que habitam, que é conhecida por ser o lar de vários espíritos enganadores. Em especial, a floresta é tida como repleta de kitsunes, os benevolentes espíritos-raposas do Reino dos Animais.

Cidade Onda Partida [LD1]

Cidade Onda Partida domina a vastidão da pequena ilha conhecida como Ilha de Kaigen, que foi formada pelo sacrifício heroico de dois shugenjas durante os momentos da guerra costeira entre Louva-a-deus e Fênix. A cidade cobre grande parte da ilha, que fica um pouco distante da costa da Fênix. Cidade Onda Partida e sua capital, a fortaleza de Kyuden Kumiko, servem como o centro do comércio do Louva-a-deus com o continente por todo o Império setentrional, e em raras ocasiões servem como ponto de partida para barcos deixando o norte rumo a terras Yobanjin fora do Império. Cidade Onda Partida tem uma vasta série de docas, conhecida como Porto Sete Mares, que permite a relativamente pequena ilha servir como quartel general para a Primeira Tempestade, uma das três grandes frotas de barcos que o Clã Louva-a-deus mantém para combate naval e comércio. Apesar de seu sucesso para o clã, a Cidade Onda Partida continua a servir como ponto de conexão com o Clã Fênix, que veem a ilha (que ainda chamam de Bigorna de Sachi) como uma porção de seu território cedida ao Louva-a-deus em um apressado e mal aconselhado acordo.

Cidade do Relâmpago [LD2]

Toshi no Inazuma é uma proeminente e importante propriedade Yoritomo, muito semelhante a Kyuden Gotei em muitos aspectos. Ela começou primeiramente como um local religioso, e contém um dos maiores oratórios do Império a Osano-Wo, a Fortuna do Fogo e Trovão. O templo é a construção mais alta nesta grande cidade. No passado, o templo era atingido por raios ao menos uma vez ao ano, causando frequentes incêndios que danificavam a cidade. Eventualmente, os shugenjas que cuidavam do templo descobriram que anexando uma vara de metal ao topo do templo permitiria que a fúria do Trovejante fosse mitigada sem repetidamente queimar porções inteiras do prédio — e cidade — completamente.

Cidade Guarda do Dragão [LD3]

Esta cidade portuária existiu por séculos como uma habitação independente ao norte da antiga capital Imperial, Otosan Uchi. Por sua proximidade à grande metrópole, ela continuou segura e próspera por séculos, nutrindo-se do comércio que corria do norte da capital aos clãs Dragão e Fênix. Mesmo após a queda de Otosan Uchi a ruínas, a posição estratégica da Cidade Guarda do Dragão permitiu que ela se mantivesse como um local bem sucedido. Porém, durante o caos da segunda metade do século XII, a cidade se tornou alvo dos mais oportunistas Clãs Maiores, que estavam tentando juntar o máximo de recursos possíveis para fazer uma aposta por um trono vazio. Os líderes da Cidade Guarda do Dragão, através da assistência de seus aliados no Clã Tartaruga solicitaram a proteção do Louva-a-deus em troca de um acordo mutuamente benéfico de comércio e defesa. O Louva-a-deus aceitou, e sob o governo do clã a cidade se tornou ainda mais próspera do que antes.

Cidade Tartaruga de Ferro [LD4]

Koutetsukan é uma cidade bastante irrelevante, com pouquíssimos fatores de qualquer significância e pouco para manter na memória de seus visitantes. De fato, o único ponto para se mencionar na cidade é o imenso conjunto de portos que dominam praticamente cada centímetro de sua costa. Provavelmente mais barcos são produzidos em Koutetsukan do que em quaisquer outros portos no Império combinados — embora haja certos portos nas províncias sul do Caranguejo que poderiam contestar esta ideia. Os portos de Koutetsukan são responsáveis pela vasta maioria da produção de navios para o Louva-a-deus, embora haja um pequeno número de outros portos menos grandiosos servindo ao clã. Eles também produzem navios para o Caranguejo, Fênix e Garça, que o Louva-a-deus vende para o clã pretendido por um belo lucro.

Kyuden Ashinagabachi [LD5]

Kyuden Ashinagabachi tem uma história sórdida que é ponto de contenda com não apenas um, mas dois outros Clãs Maiores. Ele já foi propriedade do Escorpião, mas o senhor do castelo abandonou seu dever para se casar com sua amante, uma Leão, que também abandonou seu casamento arranjado para esta união imprópria. Desnecessário dizer, Leão e Escorpião não veem isto com bons olhos e tentaram destruir o castelo e todos os seus ocupantes. Embora os dois amantes tenham perecido, seu filho conduziu seus homens à vitória e recapturou o castelo. Em seguida o Campeão de Esmeralda concedeu a permissão de um Clã Menor, o Clã Vespa. Desde então o castelo construiu uma reputação de abrigar a maior escola de arquearia do Império, e os guerreiros Tsuruchi que cuidam da sede são bastante temidos como terríveis oponentes capazes de matar a longas distâncias.

Espremido no alto dos picos montanhosos, Kyuden Ashinagabachi é extremamente difícil de ser alcançado através de qualquer força mensurável. Os tolos o bastante para atacar devem abrir caminho por milhas de cânions estreitos e difíceis, enquanto centenas de atiradores Tsuruchi capazes de acertá-los os observam do alto.

Kyuden Gotei [LD6]

Centro do poder da família Yoritomo, Kyuden Gotei não é só o maior e mais magnífico palácio das terras do Louva-a-deus, mas também o centro de uma das maiores cidades em todo o Império, rivalizando com Ryoko Owari Toshi e a capital Imperial. E também é, por consenso geral dos que o visitaram, a mais ostentosa sede familiar de Rokugan. Os Yoritomo têm opiniões diferentes a muitos samurais no que diz respeito à riqueza e posses materiais, e tendem a decorar sua sede com elaborados e pomposos tesouros, muitos de natureza gaijin. Muito próximo ao palácio está o Banco dos Céus, o cofre no qual o clã deposita muita de sua substancial riqueza, e sua proximidade pode contribuir para a elaborada decoração de Kyuden Gotei.

Durante os longos séculos quando o Clã Louva-a-deus era um Clã Menor, este palácio servia de centro diplomático para suas relações com outros Clãs Menores, e foi de seus salões que o começo da aliança entre Louva-a-deus, Centopeia e Vespa nasceu. Desde a ascensão ao status de Clã Maior, as ilhas do Louva-a-deus viram um dramático aumento no número de visitantes, e Kyuden Gotei se tornou um grande centro diplomático. O Louva-a-deus recebe seus hóspedes em todo esplendor e riqueza que lhe é permitido, partindo do princípio que os outros Clãs Maiores agora têm ampla razão para manter laços diplomáticos.

Kyuden Kitsune [LD7]

Por quase toda sua existência Kyuden Kitsune foi o palácio do Clã Raposa, centro de civilização para o pequeno e rural Clã Raposa. A Raposa sempre foi um clã pobre, mesmo para os padrões de Clã Menor, e sua recente anexação ao Louva-a-deus viu um fluxo de recursos como a família Kitsune jamais experimentou em ponto algum de sua história. Como tal, Kyuden Kitsu, já era um centro diplomático para atividades de Clãs Menores e a assombração predileta de certos influentes embaixadores de Clãs Maiores, começou a aumentar seu tamanho, decoração e acomodações. Isto já resultou em um leve aumento no número de visitantes a cada ano, principalmente porque os Yoritomo esperam capitalizar a forte opinião positiva da família Kitsune através dos círculos políticos Imperiais.

Além de seu valor prático, Kyuden Kitsune está se tornando um destino popular para jovens cortesãos durante o inverno por sua proximidade à misteriosa e bela Kitsune Mori, uma das mais incríveis florestas do Império. Ela desenvolveu uma reputação como vista inspiradora para jovens amantes, especialmente quando as árvores estão cobertas de neve durante os meses de inverno.

Shaiga [LD8]

Este pequeno e aparentemente irrelevante vilarejo é de enorme importância para a família Tsuruchi, já que conta para a vasta maioria da produção alimentícia no continente. Ele fica localizado perto de Kyuden Ashinagabachi, em um conjunto de planícies que fica entre as terras do Escorpião e da Garça. As terras são surpreendentemente férteis, talvez devido ao fato de que um lago existiu aqui mas se secou há muito tempo. Os Tsuruchi quase não mantêm presença militar no vilarejo, esperando que esta aparente insignificância afaste outros clãs, enquanto seu status como território Tsuruchi afaste bandidos. Ainda assim, os Tsuruchi secretamente treinam camponeses no uso de armas como a tonfa e o nunchaku para que ele possa ser defendido se necessário.

O valor de Shaiga é maior ainda do que sua produção agrícola. Há uma minúscula mina de ouro próxima que é mantida absolutamente secreta a todo custo. Os Tsuruchi usam seus contatos com os Magistrados de Esmeralda para pagar impostos de produção da mina enquanto mantêm sua existência oculta de todos fora do clã.

Baía Dragão do Trovão [LD9]

Esta serena e reclusa baía no limite oriental das ilhas do Louva-a-deus, pouco antes das Ilhas da Seda e Especiaria abre caminho para os vastos mares que vão mais longe do que qualquer homem já viu. Esta baía é bem protegida por uma barreira natural de recifes de corais pontiagudos que fica abaixo da superfície da água, junto com ocasionais formações rochosas grandes o bastante em tamanho para tecnicamente serem chamadas de ilhas pelos mais generosos observadores. Quando a entidade celestial conhecida como o Dragão do Trovão se manifesta no reino mortal, ele costuma aparecer aqui — o dragão prefere este local por razões desconhecidas. Durante suas mais longas estadias, o Clã Louva-a-deus fornece frotas para ostensivamente proteger o dragão. É claro, este é um gesto quase ridículo, já que não há nada que possa ameaçar a criatura que o Louva-a-deus fosse capaz de destruir. Porém os Yoritomo veem isto como um tipo de guarda de honra, e insistem em prestar este serviço ao patrono celestial independente de seu valor questionável.

Tokigogachu [LD10]

Este mínimo vilarejo pesqueiro nas ilhas orientais é irrelevante em todo aspecto exceto por uma qualidade excepcional. Em quase todos os aspectos ele é bem mediano, com camponeses trabalhadores e talvez uma pesca levemente acima da média. A única natureza especial de Tokigogachu é o zelo especial de seus cidadãos por festivais de todo tipo. Pelo vilarejo ter amplas pescas para pagar seus impostos, e ter um pouco de terra arável para cultivar arroz, cevada e outros frutos mais tropicais, nunca há escassez de recursos ou comida. Ao invés de comprar extravagantes tesouros e decorações como tantos vilarejos na ilha são propensos a fazer, o povo de Tokigogachu prefere sediar luxuosas celebrações dos vários festivais religiosos e culturais vistos no Império. Decorações e fogos de artifício estão sempre em grande quantidade, como sua excelente comida e música. Os aldeões saúdam todo e qualquer visitante, camponês ou samurai. Rumores dizem que até mesmo Imperadores já foram aos festivais no passado, embora sempre disfarçados para evitar vexames ou perturbar o vilarejo. Afinal, Imperador algum visitaria abertamente um vilarejo tão obscuro e medíocre.

Vale da Centopeia [LD11]

Tani Senshio é um vale remoto nas Montanhas Espinha do Mundo, arável mas com tão pouco valor que seu vizinho Garça jamais o reclamou. Ele era povoado por um pequeno grupo da Fênix, separados das terras de seu clã por uma grande distância e geografia difícil. A família que mantém a pequena escola da Fênix no vilarejo eventualmente experimentou uma revelação religiosa que atraiu a atenção das famílias Imperiais. Eles receberam licença como o Clã Centopeia, parcialmente em respeito por sua religiosidade e para simplificar questões de impostos. A Centopeia esteve entre os primeiros Clãs Menores a prestar seus serviços ao Louva-a-deus durante um tempo de guerra, e quando o Louva-a-deus se tornou um Clã Maior, a Centopeia se juntou a eles como a família Moshi.

O vale permanece como a principal posse da família Moshi. Fora das poucas sedes nas terras das outras famílias do Louva-a-deus, os Moshi não controlam outras regiões. O vale não é excepcionalmente fértil, mas já que os Moshi são uma família pequena, ele supre facilmente a maioria das suas necessidades alimentícias.

Províncias do Clã Unicórnio

Se o Unicórnio quisesse, certamente suas terras produziriam mais safras para colher não apenas para si próprio mas potencialmente para todos os outros Clãs Maiores também. As vastas planícies que possuem como parte de suas posses Imperialmente ordenadas são férteis e desfrutam de uma boa temporada de cultivo. Porém o Unicórnio é adverso a cultivar a terra mais do que o necessário, pois preferem a beleza intacta da mata a um excesso de safras para comércio. E, é claro, como os principais cavaleiros de Rokugan, eles preferem deixar suas possantes montarias vagar e pastar livremente pelos campos de suas províncias.

As famílias Shinjo e Utaku controlam as posses setentrionais do Clã Unicórnio, onde as vastas planícies se encontram com a austera face pétrea da Grande Muralha do Norte. Como resultado, eles controlam a maior porção dos recursos minerais do clã. Porém, nenhuma família explorou isto completamente, preferindo trocar seu vasto excesso de safras por tais coisas e reservar seu tempo e energia para suas empreitadas prediletas, como o contínuo desenvolvimento das linhagens em estoque de suas montarias.

Nos tempos modernos, os Moto controlam talvez as mais diversificadas propriedades do clã, contendo porções significativas das províncias centrais, as montanhosas terras ocidentais que dão para as vastas Estepes Ocidentais, e uma simples província ao sul das Montanhas Espinha do Mundo, de onde podem supervisionar a defesa do clã contra potenciais ameaças da Shinomen Mori. Essas províncias dispersas se devem tanto ao grande tamanho moderno da família e às suas viagens anteriores em Rokugan — durante os séculos XI e XII, quando os Moto Negros foram às Terras Sombrias e muito da linhagem pura da família ainda vagava pelas Estepes Ocidentais, eles controlavam apenas uma província.

Os Ide e Iuchi controlam a maioria das posses do clã próximas às Montanhas Espinha do Mundo no sul, e diferentemente dos Shinjo e Utaku, eles têm poucas reservas em relação a mineração. A riqueza mineral do clã, em metais preciosos, joias e minério, é vastamente coletada das minas mantidas por essas famílias. Pela natureza das planícies e sua localização comparada às montanhas, as posses dessas famílias são geralmente lar de fortes ventos, e são conhecidas por seu clima tempestuoso.

A minúscula família Horiuchi, fundada no fim do século XI, tem uma só província para administrar no nome do Clã Unicórnio, e eles lutam para garantir que ela seja lucrativa e próspera. A província não tem grandes destaques, apenas pequenos vilarejos espalhados e apenas um que pode ser considerado uma grande vila ou, pelas mais generosas estimativas, uma pequena cidade. É nesta cidade que fica Shinden Horiuchi, embora a família mantenha oratórios menores em praticamente cada vilarejo dentro de suas fronteiras. Em geral a província é tida como rural e relativamente irrelevante em termos de valor estratégico, mas é bem quista pelo clã por sua serenidade e beleza.

Vilarejo Gume Negro [U1]

Por grande parte da história de Rokugan, as províncias do Unicórnio eram terras neutras divididas entre os Clãs Leão e Escorpião. O Vilarejo Gume Negro era uma pequena instalação fora dos caminhos que era tida pelo Leão como bastante insignificante. Após a criação da posição de Campeão de Esmeralda, um antigo Imperador Hantei escolheu Vilarejo do Gume Negro como local para o torneio onde seu Campeão seria escolhido. O Campeonato de Esmeralda foi organizado no vilarejo várias vezes pela história, embora eventualmente

ele fosse movido para outro lugar para romper o poder de um regente particularmente influente agindo em nome de um ausente Campeão de Esmeralda. Embora o vilarejo não tenha sediado o torneio desde então, o interesse universal e dedicação do povo ali não mudou, e o principal dojô conserva a instalação de treinamento de iaijutsu mais proeminente nas terras do Unicórnio. A família Ide mantém uma sede no vilarejo para supervisionar o treinamento de seus yojimbos; embora eles compreendam a necessidade de duelistas treinados para resolver disputas de corte, eles esperam diminuir o treinamento marcial agressivo e garantir que seus campeões pessoais lembrem que sua causa final é a paz.

Torre Mirante da Montanha [U2]

Uma adição relativamente recente às terras Shinjo, Torre Mirante da Montanha fica situada onde as planícies se encontram com a Grande Muralha do Norte, uma região normalmente subdesenvolvida por sua falta de recursos de acesso imediato. Após uma incursão particularmente desastrosa das estepes do norte por um imenso exército Yobanjin, uma incursão na qual o Unicórnio sofreu sérias baixas, a família construiu esta torre para vigiar as passagens setentrionais e garantir que notariam uma força de qualquer tamanho antes de ela ganhar acesso às terras do clã. A torre em si não é particularmente grande, e não pode abrigar uma força militar de qualquer tamanho significativo. A intenção por trás de sua construção é simplesmente manter tropas suficientes para uma ação menor de atraso, táticas de atacar e retirar ou, se necessário, um ataque suicida sobre um inimigo atacante. Ao mesmo tempo, mensageiros nos mais rápidos cavalos poderiam ser enviados ao longo de rotas bem conhecidas às maiores fortificações, invocando forças militares maiores de maneira pontual. Até agora o sistema não foi testado, mas os treinos conduzidos pela família Shinjo indicam que ele deve se provar um meio eficaz de forte e imediata defesa contra outras incursões do norte.

Shinden Horiuchi [U3]

A principal propriedade da pequena família Horiuchi, Shinden Horiuchi sempre foi mais um templo do que um castelo. Mesmo em seu auge, a minúscula família Horiuchi nunca teve mais do que duas ou três dúzias de samurais e portanto nunca precisou de uma grande posse. O templo, cercado por um vilarejo de tamanho moderado, tem todas as amenidades que eram de se esperar, com adição de um espaço vital consideravelmente maior para acomodar não apenas a família e quaisquer visitantes que ela possa ter, mas também os órfãos que a família é conhecida por adotar. A primeira Horiuchi, uma mulher chamada Shoan, foi quem cuidou dos filhos do Campeão do Clã, e seu amor por crianças se tornou parte integral da filosofia da família. Após uma série de conflitos por todo o Império ter deixado algumas dezenas de milhares de mortos, Shoan e seus seguidores tornaram como sua missão encontrar e levar toda e qualquer criança aos seus cuidados. O número de crianças que chegaram à família foi inicialmente de apenas algumas dúzias, mas com o aumento de conflitos pela história da família, o número aumentou bastante ao longo dos anos. Muitas das crianças escolhem jurar fidelidade à família quando têm idade, e são bem-vindas ao clã sem reservas.

Torre Shinomen [U4]

A sudoeste das províncias do Unicórnio fica a vasta e misteriosa Shinomen Mori, a maior floresta do mundo conhecido. Suas profundezas nunca foram completamente exploradas, e muitos a adentraram em busca de seus mistérios e nunca retornaram. Há coisas lá dentro que nenhum homem já viu, e ocasionalmente criaturas sem descrição alguma emergem das profundezas da floresta. Ao invés de correr o risco de ter as terras dos clãs cobiçadas por ameaças tão enigmáticas, os senhores do Unicórnio estabeleceram uma torre de vigília para supervisionar a fronteira norte, capaz de enviar avisos no caso de desastre e defender as fronteiras do clã contra incursões menores. A fortificação consiste principalmente de uma torre (significativamente mais alta que muitas do seu tipo devido à necessidade de observar uma linha de árvores extremamente alta) e um quartel de tamanho moderado capaz de abrigar até uma centena de homens. Durante os períodos da história de Rokugan em que a raça Naga esteve desperta e ativa em suas cidades no fundo da Shinomen, as torres servem como ponto intermediário entre sua civilização e a dos humanos, Unicórnios ou não, que eles considerarem aliados.

Shiro Ide [U5]

De longe o castelo mais convencional construído nas províncias do Unicórnio, Shiro Ide é o centro de treinamento e negociações diplomáticas do Unicórnio. Shiro Moto (e em eras mais antigas, Shiro Shinjo) continua sendo a capital e costuma receber os visitantes mais importantes, mas quando se trata de questões de natureza mais delicada, o Castelo do Grande Dia é o anfitrião predileto. O estilo e decoração familiares do castelo da família, bem como seus arredores extremamente belos, deixam os hóspedes mais confortáveis do que o estranho mundo alienígena da capital Unicórnio.

Shiro Ide está entre as menos sedes menos orientação militarmente de toda a Rokugan, com apenas as mais básicas estruturas de defesa exigidas pelos senhores do Clã Unicórnio. Os próprios Ide são extremamente pacifistas em sua filosofia, ou pelo menos tanto quanto um samurai pode ser pacifista, e suas atitudes mais análogas aos ideais do Clã Fênix ou à família Asahina do Clã Garça do que com seus primos belicosos do resto do Unicórnio. A vasta maioria de todos os representantes do Clã Unicórnio em corte são treinados em Shiro Ide, aprendendo como por em prática as ideias que a família coletou ao interagir com dúzias de culturas únicas durante seus anos passados nas Areias Ardentes.

Bem cedo na história do Império, os Ide mantiveram sua própria tradição shugenja, com uma ênfase única na magia de terreno. No Império moderno, porém, essas práticas foram bastante anexadas às técnicas Iuchi padrão, e os Ide não mantêm mais seu próprio templo.

Shiro Iuchi [U6]

Também conhecido como Castelo Coletor dos Ventos, Shiro Iuchi é o centro do treinamento e pesquisa shugenja do Clã Unicórnio. O castelo exibe uma construção muito similar às das outras grandes sedes do Unicórnio, com domos em forma de cebola no topo de suas torres, mas muitos templos e oratórios incorporados em suas fronteiras são mais tradicionais, tornando-o um pouco mais convidativo a estrangeiros. A ênfase da família Iuchi em formas incomuns de magia os tornaram um pouco menos abertos a visitantes e alunos de fora do clã. Há muitos que cobiçam os segredos que acreditam que os Iuchi possuam, e muitos desses têm uma visão estreita da magia que a família Iuchi tomaria como blasfema. Totalmente cientes dos potenciais perigos, os Iuchi sempre estendem um convite ao novo Campeão de Jade tão logo este seja apontado, abrindo suas portas e segredos para ele a fim de garantir que a mais alta autoridade em magia do Império ateste que não há perigo ou heresia dentro de seus muros.

Os Iuchi são um pouco menos propensos ao zelo da família Moto pelas práticas mágicas associadas aos deuses gaijins conhecidos como os Senhores da Morte, mas após eles terem sido declarados não heréticos por édito Imperial, os Iuchi começam a incorporar templos aos Senhores em suas sede também.

Shiro Moto [U7]

A sede da família Moto, Shiro Moto, fica no meio de uma região conhecida como Campo dos Ventos, escolhida como local do castelo pela sua temperatura fria que lembra a família das estepes em que seus ancestrais se originaram. O castelo é visível a milhas de distância, não apenas por seu grande tamanho, mas também por sua arquitetura completamente alienígena. Com a possível exceção de algumas estranhas estruturas das Ilhas do Louva-a-deus, Shiro Moto é de longe a mais incomum construção em toda a Rokugan. Suas longas espiras bulbosas ficariam mais à vontade nas estranhas terras ao norte do Império, ao longo do vasto deserto conhecido como as Areias Ardentes.

O castelo é uma grande instalação militar para o Clã Unicórnio. Daqui emergiu o conceito de dividir o Unicórnio em três exércitos, o ofensivo Khol, o defensivo Junghar e os intensos shugenjas Baraunghar. Após a derrota dos Moto Negros, este castelo se tornou a capital de todo o Clã Unicórnio, obtendo significativa importância política. Além disso, o castelo também é o centro do culto aos Shi-Tien Yen-Wang, os antigos deuses gaijins venerados pelos Moto como os Senhores da Morte. Inicialmente tidos como blasfemos pelo resto do Império, os Senhores foram adotados na cosmologia rokugani no meio do século XII por serviços prestados em nome das Fortunas no Tengoku. Nos tempos modernos, uma pequena porém crescente seita de rokuganis os reverenciam como Fortunas menores. O maior templo e centro de aprendizado dos Senhores da Morte fica localizado dentro de Shiro Moto.

Shiro Shinjo [U8]

Castelo do Viajante Longínquo, como Shiro Shinjo também é chamado, foi por séculos o centro diplomático e governamental das terras do Unicórnio. Como cabe à família à qual serve, o castelo não é particularmente grande, embora seu estilo arquitetônico possa ser melhor descrito como eclético. O castelo tem forma triangular, ascendendo em três torres separadas, e incorporando elementos arquitetônicos de várias culturas diferentes que o Unicórnio encontrou durante suas viagens. Porém, a aparência do castelo é uma distração que oculta seu valor estratégico como fortaleza. Há poucos outros locais nas terras do Unicórnio tão bem defendidos e fortificados quanto Shiro Shinjo.

Como outras sedes do Unicórnio, o castelo tem um estábulo muito maior do que se esperaria encontrar anexado a uma sede de tamanho similar em qualquer outro lugar no Império. Embora os Shinjo não depositem a mesma importância quase religiosa em seus corcéis quanto as Utaku, eles os tratam com mais valor e compaixão do que as outras famílias. O bushi Shinjo comum vê seu cavalo como aliado ou irmão mais do que como uma besta de carga. Embora os Shinjo fossem os senhores do clã por grande parte da história de Rokugan, pouco depois da Guerra dos Clãs no começo do século XII eles foram removidos do poder pela Kami ressurreta, a própria Shinjo. Ela ficou enojada pelo grau com que a herética organização Kolat havia subvertido sua família. Embora a família tenha trabalhado duro para purgar tais influência de seu meio, muitos no Império moderno continuam a olhar os Shinjo com desconfiança apesar dos Moto atestarem sua pureza.

Shiro Utaku Shojo [U9]

Há poetas e narradores pela história do Império que se referem às Planícies Utaku onde Shiro Utaku Shojo fica como o lugar mais belo de Rokugan. As planícies parecem sem fim, indo de um horizonte a outro com quase nada para interromper sua majestosa visão. As Utaku estão entre a mais religiosas de todas as famílias de bushis, e como parte de sua filosofia única elas têm grande reverência por seu lar, cultivando-o apenas na medida do necessário para cumprir seus deveres. A maioria das terras desenvolvidas consiste de pequenos vilarejos e cidades com campos cuidadosamente contidos onde a quantidade máxima de alimento pode ser colhida, não apenas para o povo das províncias, mas para as manadas dos lendários corcéis Utaku também.

Os majestosos corcéis Utaku grandes porções de terra separadas para seu uso, muito mais do que camponeses e até mesmo samurais usam. Eles têm o ambiente perfeito para crescerem e prosperarem, antes de serem treinados em suas viagens a dever. Shiro Utaku Shojo fica no meio dessas amplas planícies, e integra muito mais a paisagem do que muitos castelos.

As Terras Sombrias e as Províncias do Clã Aranha

O Clã Aranha não controla formalmente qualquer região específica de terra. Isto é claro porque eles não são de fato um Clã Maior, nunca tendo sido reconhecido por qualquer Imperador. Ao invés disso, eles tomaram o título para si baseado na premissa de que eles, como os outros clãs, seguem os ensinos de um filho do Sol e da Lua. Em seu caso, o Kami em questão é Fu Leng, a quem os outros clãs têm como o mal encarnado — uma percepção que é literalmente verdade. Apesar disto, durante seu reinado no décimo segundo século, a Aranha conseguiu coordenar um pequeno número de áreas no Império firmemente. Locais proeminentes das Terras Sombrias também são discutidos aqui, devido aos laços inseparáveis entre a Aranha e as Terras Sombrias.

Os Daigotsu são mestres inquestionáveis do Clã Aranha, e os mais diversos entre eles também. Eles se destacam como guerreiros e enganadores, e os mais bem sucedidos agentes da Aranha que se infiltraram nas cortes dos outros Clãs Maiores são normalmente membros dos Daigotsu. Da mesma forma, por sua liderança do clã, qualquer fortaleza da Aranha tem fortes laços com a família Daigotsu. Propriedades altamente especializadas da Aranha tendem a ser entregues a famílias que têm mais laços com a área em questão, mas por padrão, pode-se presumir que qualquer posse da Aranha tem forte liderança Daigotsu, com força defensiva Daigotsu intensa para protegê-la de potencial descoberta.

Os Chuda são os vassalos mais antigos dos Daigotsu, mas talvez os menos confiáveis. Foi o Lorde Negro Daigotsu que concedeu permissão ao último descendente da verdadeira família Chuda recriar sua linhagem entre os Perdidos, mas a lealdade da família foi abalada no passado quando surgiu conflito entre os servos de Fu Leng (como inevitavelmente ocorre). Até agora, os Chuda sempre foram aceitos em seu meio depois de eventual assistência na superação de qualquer perigo aos Daigotsu, mas nunca é uma oportunidade dada como certa. Pela grande ênfase em feitiçaria de sangue e outras formas de magia blasfema, os Chuda geralmente recebem domínio de áreas com grandes origens místicas ou com potencial de grande uso em algum fim mágico. Os Campos dos Mortos, descritos abaixo, são um exemplo de uma propriedade Chuda concedida a eles pelos Daigotsu.

Os Goju são a família menos humana a serviço do Clã Aranha. Eles não são tecnicamente uma família afinal, mas sim um grupo de indivíduos que entregaram parte ou toda a sua identidade em

troca de uma porção do poder possuído pela entidade primordial conhecida como a Escuridão Enganosa, posteriormente Dragão das Sombras. Os Goju têm pouco desejo ou necessidade de posses materiais ou conforto físico, e como tal têm pouco interesse em propriedades. Eles consideram locais físicos apenas no sentido do que podem contribuir para realizações individuais Goju em suas tarefas designadas. Eles raramente controlam qualquer área por mais do que um tempo curto, abandonando-a e se mudando assim que não precisam mais dela. A única exceção parece ser o Pântano das Terras Sombrias da Shinomen (descrito a seguir), ao qual os Goju têm um contínuo e inexplicável interesse.

A seita monástica conhecida como Ordem da Aranha é radicalmente diferente das outras famílias da Aranha em dois modos significativos. Primeiramente, é claro, eles não são uma família, mas uma seita de monges guerreiros dedicados aos ideais sinistros do Clã Aranha. Talvez ainda mais importante, a ordem é ao menos nominalmente parte da Irmandade de Shinsei, pois apenas parte da Irmandade sabe de sua existência (a Irmandade tem centenas de seitas dentro dela). E assim seus membros podem viajar pelo Império como qualquer outro monge da Irmandade o faria. Contanto que não portem abertamente o mon da Aranha, eles não são identificados como agentes do clã. A ordem tem meia dúzia de monastérios firmemente sob o seu controle no Império, todos completamente livres da influência da Irmandade. Talvez haja uma dúzia mais em que possuem algum grau de influência, mas não são a seita dominante.

Grande Fedor [TS1]

Outrora conhecido simplesmente como Kappa, Grande Fedor era originalmente uma fortaleza do Caranguejo sob controle da família Hiruma. Quando as terras Hiruma foram perdidas para as Terras Sombrias durante o oitavo século, Kappa foi esmagada e tida como destruída. Por sua relativa insignificância em relação a Shiro Hiruma, nenhum esforço significativo foi feito para recapturar Kappa. Na ausência de samurais para mantê-la, Kappa se tornou uma cidade de goblins. Várias tribos dessas insidiosas criaturas infestaram a cidade em ruínas, transformando-a em uma sátira de sua antiga glória. As criaturas se dedicam ao que passa por diplomacia e comércio por aqui, trocando comida e objetos de valor altamente questionável, e até mesmo lutando entre si pela afeição de fêmeas. A família Kuni está ciente da existência de Grande Fedor, e ocasionalmente conduz negociações com os goblins por uma razão ou outra, mas nunca revelaram sua existência ao resto do Clã Caranguejo, que indubitavelmente a destruiria imediatamente.

Cidade dos Perdidos [TS2]

O êxito máximo das Terras Sombrias e dos Perdidos, mesmo antes de se chamarem de Clã Aranha, é certamente a Cidade dos Perdidos. Construída ao comando de Daigotsu, o Lorde Negro das Terras Sombrias, a Cidade dos Perdidos é um reflexo negro do Império de Rokugan, um vasto experimento para levar ordem a forças anteriormente caóticas dos Perdidos nas Terras Sombrias. Sob a tutela de Daigotsu, os diversos membros dos Perdidos aprenderam a superar suas próprias hostilidades e trabalhar juntos, não apenas para construir uma vasta cidade, mas para combinar seus talentos contra seu inimigo em comum: Rokugan. Construída usando o poder profano de uma legião de maho-t-

sukais e o incrível poder físico de criaturas como onis, ogros e trolls, a Cidade dos Perdidos rivaliza com as maiores cidades do Império em tamanho bruto. Ela tem todo tipo de local de treino onde grandes unidades de bushis praticam manobras, imensos (e blasfemos) templos ao Nono Kami para os maho-tsukais praticarem suas artes nefastas. A cidade tem até mesmo coisas mundanas como casas de chá e sakê, embora as mercadorias servidas aqui sejam diferentes de qualquer coisa vista no Império (felizmente). Em um contínuo paralelo com Rokugan, a Cidade dos Perdidos é protegida por uma Muralha de Ossos de maneira similar à que a Grande Muralha do Carpinteiro defende o Império.

O Poço Infecto de Fu Leng [TS3]

Dizem que nenhum mortal já pôs os olhos no Poço Infecto de Fu Leng, mas ninguém pode questionar que ele existe. Os únicos relatos de primeira mão de sua existência estão disponíveis ao Caranguejo de seus aliados entre as tribos Nezumi, os homens-rato que são imunes aos efeitos da Mácula das Terras Sombrias e assim podem se aprofundar nela mais do que qualquer humano. O Poço foi criado no amanhecer do Império, quando a forma divina de Fu Leng, filho de Lady Sol e Lorde Lua, atingiu a terra após uma batalha épica entre seu irmão, Hantei, e Lorde Lua. Por razões que ninguém sabe, Fu Leng seguiu um caminho diferente e caiu mais longe, afastado de seus irmãos. Quando atingiu a terra, ele a atravessou para o Jigoku, o Reino do Mal, onde a presença malévola deste lugar sinistro o corrompeu e criou o servo definitivo do mal. Enquanto a guerra de Fu Leng contra o Império tenha aumentado e diminuído ao longo dos séculos, o Poço nunca foi fechado, permitindo que todo tipo de criaturas vis e distorcidas rastejem e povoem as Terras Sombrias. A família Kuni do Caranguejo teoriza que seja a existência do Poço que permita que as próprias Terras Sombrias continuem a existir e que, se ele for fechado, a Mácula e as Terras Sombrias parariam de se espalhar. Infelizmente, ninguém faz ideia de como uma tarefa assim poderia ser realizada.

Os Campos dos Mortos [TS4]

A Aranha se destaca em localizar cantos esquecidos do Império para tecer suas teias, e os Campos dos Mortos são um perfeito exemplo de tal trabalho. Séculos atrás, o Imperador emitiu um édito exigindo a cremação como meio de descarte dos mortos. Antes disso, os rokuganis enterravam seus mortos, mas a batalha com o Orador de Sangue Iuchiban na Cidade Imperial mudou isto. Nem o Imperador nem seus súditos desejavam ver seus ancestrais reanimados e usados como tropas de choque por um feiticeiro de sangue.

A região agora chamada de Campos dos Mortos era um antigo cemitério, há muito lotado à sua capacidade, oculto entre colinas íngremes em uma região inabitada da costa a norte de Otosan Uchi. Não havia ninguém para prestar homenagens aos oratórios lá, pois o cemitério inteiro estava cheio de corpos daqueles largados na costa, vítimas de piratas e naufrágios, muitos dos quais eram completamente inidentificáveis e só foram enterrados por respeito básico — sem mencionar o medo de enfurecer Emma-O e Suitengu, as Fortunas da Morte e do Mar, respectivamente. Enquanto porções do cemitério foram usadas para desenvolver maho-tsukais ao longo dos séculos, a maioria deles continua intacta, ao menos até a Aranha localizá-lo e cooptar por seu uso. Após isso ele se tornou um centro para a família Chuda aperfeiçoar suas artes necromânticas sacrílegas e uma fonte constante de forças de mortos-vivos para o Lorde Negro usar como quiser.

Os Dedos de Ossos [TS5]

A norte de Rokugan, no alto das regiões inexploradas das Montanhas Grande Muralha do Norte, existe um campo de estranhas rochas espirais diferente de tudo já visto no Império. Nos primeiros dias de história, havia tribos de rokuganis que buscavam abrigo nessas espiras, construindo abrigos rudimentares ao redor de suas bases e ainda dentro de algumas das maiores e mais fortes espiras. Porém esses abrigos foram esquecidos com a vinda dos Kamis, pois as pessoas de Rokugan se reuniram-se no sul para se juntar ao Império recém-nascido ou fugiram para as estepes a leste, onde se tornariam as tribos Yobanjins. Os Dedos, como eram chamados na época, foram esquecidos, e assim ficaram por centenas de anos. Eles foram descobertos puramente por acidente quando agentes do Lorde Negro das Terras Sombrias esbarraram com eles enquanto viajavam de volta das Areias Ardentes, onde haviam ido entregar uma mensagem para seu senhor. Quando o Lorde Negro descobriu a existência dos Dedos, ele imediatamente despachou uma pequena força para avaliar e ocupá-los, esperando usá-lo como um ponto reserva para ataques contra o Império. Desde então, os Dedos se provaram notavelmente úteis, pois sua geografia natural torna a descoberta excepcionalmente improvável, e as habilidades do Clã Aranha os permite escavar as espiras sem comprometer sua integridade. Uma grande porção do Clã Aranha inteiro tem se hospedado nos Dedos de Ossos, como rebatizaram a formação, sem muita dificuldade.

A Tumba Esquecida de Fu Leng [TS6]

Este imenso e misterioso edifício existe nas profundezas das Terras Sombrias, bem mais ao sul do que é seguro para uma viagem regular mesmo para os mais durões batedores do Clã Caranguejo. Crê-se que é onde foram sepultados os restos de Fu Leng após sua derrota pelos Sete Trovões, embora por quem ninguém saiba ao certo. A arquitetura é completamente estranha às sensibilidades rokuganis, e os poucos Caranguejos que se aventuraram longe o suficiente para ver a Tumba relatam que ela ressoa um mal de fato horrendo. Mesmo as plantas retorcidas das Terras Sombrias não crescem em um amplo raio ao redor da estrutura. Até onde sabe o Caranguejo, ninguém entrou no edifício e voltou. O que eles sabem é que lá dentro, os limites entre o reino mortal e o Jigoku, o Reino do Mal, não existem. Os mais horríveis e traumáticos onis podem ser encontrados neste reino sinistro, mesmo aqueles incapazes de atravessar para o reino mortal, podem afetar qualquer coisa ou pessoa que entre na tumba, garantindo que ela seja sem dúvidas um dos mais mortíferos locais na existência. Em uma ocasião, quando o demônio mestre conhecido como o Shokansuru entrou na Tumba, ele foi capaz de transferir completamente os mais poderosos demônios que o Império já vira no reino mortal pela união e fusão das criaturas a almas mortais. Fazer isso criou onis de poder quase inimaginável, mas também os encarnou totalmente no reino mortal, deixando-os vulneráveis à morte se destruídos.

O Dojô Sombrio [TS7]

O templo conhecido como Dojô Sombrio é o maior templo da Ordem da Aranha, a seita renegada da Irmandade de Shinsei que serve ao Clã Aranha. O fundador da ordem, o monge insano Roshungi, passou uma década removendo cuidadosamente toda menção da localização do dojô dos registros da Irmandade, enquanto da mesma forma livrava da Irmandade todos os que sabiam de sua localização. Os alojados no templo em si eram lentamente vencidos pelo tipo particular de loucura carismática de Roshungi, e formou o cerne da Ordem da Aranha.

Assim que os planos de Roshungi estavam completos, o Dojô Sombrio de fato nasceu. Situado no fundo de uma das poucas regiões de floresta nas Montanhas Crepúsculo, o dojô é isolado de toda influência externa, garantindo que os que são levados para estudarem lá não tenham recurso senão abraçar a negra filosofia e rígido condicionamento oferecido no templo.

O Pântano das Terras Sombrias de Shinomen [TS8]

Em algum ponto na história do Império, uma força considerável de criaturas das Terras Sombrias conseguiu contornar as defesas do Clã Caranguejo e penetrar o Império. Enquanto os filhos de Hida ainda se preparavam para persegui-los, as criaturas desapareceram nas vastas profundezas da Shinomen Mori e nunca foram vistas de novo. Embora nenhum humano saiba de seu destino, de fato as criaturas perturbaram os Nagas adormecidos na floresta. Os homens serpente acordaram por tempo suficiente para erradicar a ordem e selar sua influência corrupta em uma área relativamente pequena. Ela se tornou um vasto, vil e malcheiroso pântano que, embora não seja capaz de transmitir a Mácula aos outros, permanece inerentemente Maculado. O pântano se provou um útil esconderijo para o Clã Aranha, pois nenhum humano ou habitante da floresta sequer se aventura em seus limites.

Terras dos Clãs Menores

De modo geral, as terras possuídas pelos vários Clãs Menores são menos valiosas que as dos Clãs Maiores. Não fosse este o caso, é provável que suas terras já tivessem sido tomadas por um ou outro Clã Maior há muito tempo, e as circunstâncias que dão origem aos diferentes Clãs Menores poderiam jamais ter ocorrido. Muitos Clãs Menores são, no máximo, capazes de autossuficiência, logo um Clã Maior que os tomem provavelmente não ganharia recursos suficientes para sustentar o esforço gasto para tomar as terras em primeiro lugar. Já que muitos dos Clãs Menores não possuem terras de valor estratégico, eles são geralmente deixados sozinhos por seus superiores. Este é o real segredo da contínua existência dos Clãs Menores, ainda mais quando o édito Imperial proibiu um Clã Maior de fazer guerra com um Clã Menor sem clara e demonstrável provocação.

Kudo [CM1]

Kudo é um grande vilarejo que, apesar de sua simplicidade, é uma espécie de destaque não apenas para seu dono, o Clã Lebre, mas também para toda a Aliança dos Clãs Menores. Embora não tão fértil quanto Koeru Mura, Kudo ainda é uma das mais produtivas posses entre as controladas pelos Clãs Menores. Ele gera a grande maioria da comida usada a cada ano pelo Clã da Lebre, e frequentemente há uma pequena quantidade de excesso apreciável, que a Lebre costumeiramente compartilha com seus aliados na Aliança dos Clãs Menores. Além disso, nos tempos modernos a Lebre cedeu posses do vilarejo à Aliança, que mantém quartéis e dojôs em suas fronteiras. A simples legião que a Aliança controla pode ser abrigada no vilarejo de uma só vez, embora este nunca tenha sido o caso. A fertilidade da terra e a presença de adequadas se não excepcionais instalações de treino tornam o vilarejo, infelizmente, um alvo atraente e durante os períodos tumultuados no fim da Dinastia Toturi o vilarejo foi forçadamente anexado pelo Clã Leão. Embora a anexação tenha duração breve, foi um efeito duradouro de relações erosivas entre Lebre e Leão, que haviam sido frequentes aliados antes do incidente.

Kyuden Komori [CM2]

O minúsculo Clã Morcego provavelmente é o menor de todos os Clãs Menores e, se incluirmos a história da família ronin Tsi antes de se tornarem o Clã Oríole, o Morcego também é o mais jovem. O castelo que abriga o clã inteiro é construído na minúscula ilha anteriormente conhecida como a Ilha da Mata Perdida. Ele era propriedade do Louva-a-deus, mas na formação do Morcego, a Campeão do Clã Louva-a-deus presenteou a ilha ao fundador do Clã Morcego como presente. A ilha nunca foi desenvolvida devido ao seu tamanho pequeno e relativa escassez de recursos. Lorde Komori estava determinado a torná-la um lar viável para

seu novo clã, porém, e com a generosidade da família Yoritomo ele teve sucesso em construir uma grande sede e um pequeno vilarejo. As terras e frutos do mar próximos têm sido o suficiente para sustentar o clã nos anos seguintes à sua fundação.

A sede abriga todo o Clã Morcego, e também tem espaço para um pequeno número de visitantes, embora até agora eles não tenham recebido ninguém fora do Clã Louva-a-deus ou da Aliança dos Clãs Menores. O vilarejo ao redor da sede é cheio de camponeses idealistas, geralmente casais jovens e seus filhos, que foram para a ilha na fundação do Clã Morcego. Eles ansiavam pela oportunidade de serem parte de algo maior que eles próprios, e esperam atingir a magnificência de seus senhores no processo.

Kyuden Kasuga [CM3]

Há muitos castelos e palácios no Império que têm estranhos detalhes arquitetônicos, particularmente nos clãs do Louva-a-deus e do Unicórnio, mas nenhum é tão estranho em aparência que a completa disparidade que é Kyuden Kasuga. O castelo é deliberadamente construído para lembrar um casco de tartaruga, tornando-o talvez a mais estranha edificação de toda a Rokugan.

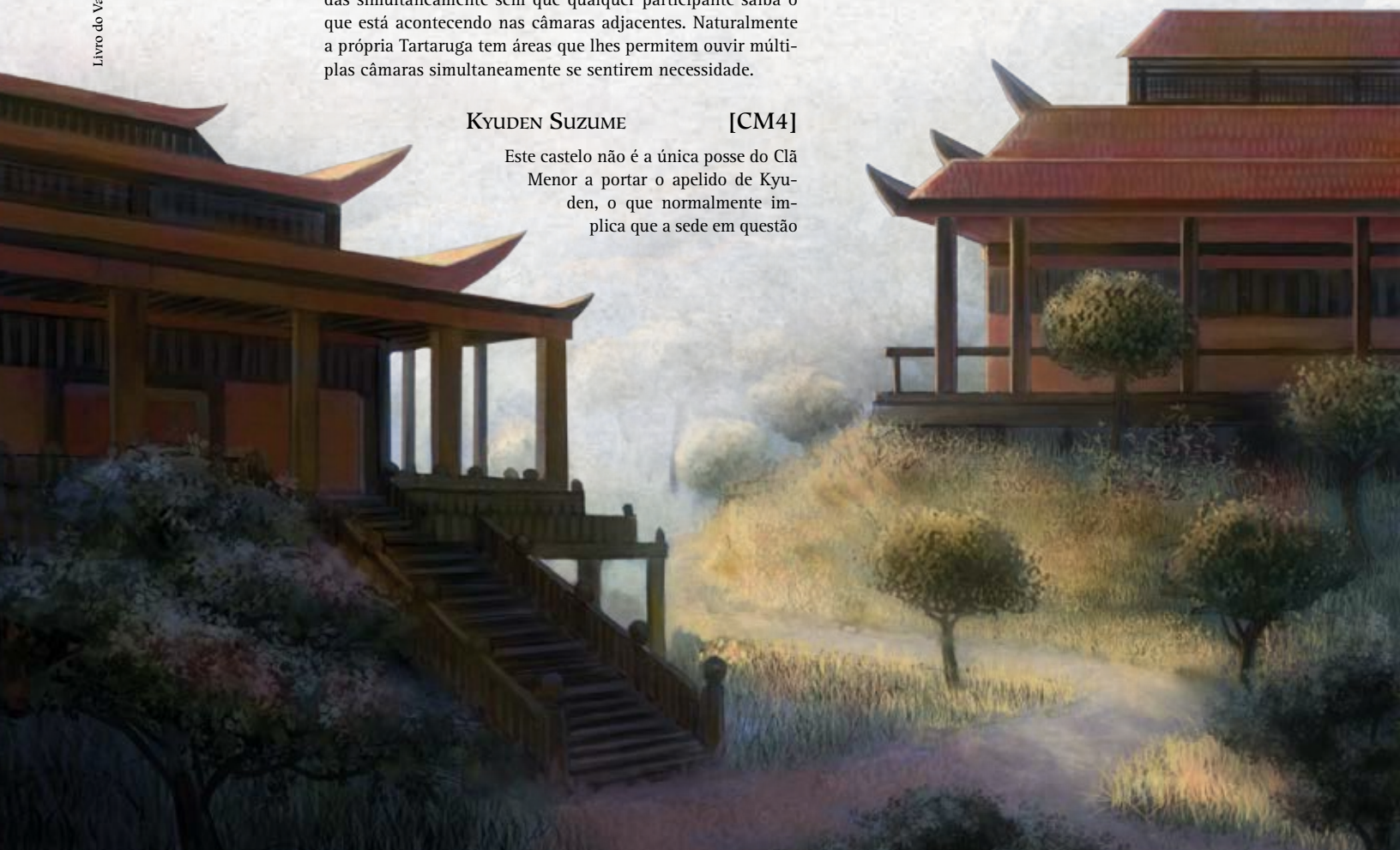
A sede formal do Clã Tartaruga é construída na península que leva à baía de Otosan Uchi, por séculos a Cidade Imperial e maior cidade do Império de Rokugan. A Tartaruga usava a cidade Imperial como sua base de operações desde que o clã foi criado, e nunca controlou propriedades significativas fora de seus limites. Kyuden Kasuga foi criado só após a Tartaruga ter finalmente recebido um nome de família formal, e não é apenas o centro das operações do clã como também uma importante localização para a Aliança dos Clãs Menores, da qual a Tartaruga é membro ativo. O castelo contém várias câmaras de corte, garantindo que várias cortes diferentes (ou mais provavelmente negociações comerciais) possam ser conduzidas simultaneamente sem que qualquer participante saiba o que está acontecendo nas câmaras adjacentes. Naturalmente a própria Tartaruga tem áreas que lhes permitem ouvir múltiplas câmaras simultaneamente se sentirem necessidade.

Kyuden Suzume [CM4]

Este castelo não é a única posse do Clã Menor a portar o apelido de Kyuden, o que normalmente implica que a sede em questão seja grande o suficiente para hospedar a corte do Imperador, mas Kyuden Suzume é a única propriedade dos Clãs Menores que pode de fato ter a honra de possuir tal tamanho físico. O Pardal nunca sediou uma Corte de Inverno Imperial, é claro, e nem tem desejo particular de fazê-lo, mas têm um pouco de orgulho no fato de que teoricamente poderiam. Ironicamente, ninguém que já viu o castelo imagina seu real tamanho, já que o exterior parece bem menor e até mesmo apertado. A real capacidade do castelo pode ser apreciada quando se experimenta o surpreendente conjunto de túneis embaixo dele, que se estendem em toda direção por centenas de metros. Esses túneis e tocas são na verdade bem empregados, ao menos em termos dos empobrecidos recursos do Clã Pardal, mas é claro que os Suzume jamais presumiriam alojar hóspedes abaixo da superfície da terra. Portanto, é provável que nenhuma corte significativa jamais seja realizada nos limites do castelo.

Kyuden Tonbo [CM5]

A sede ancestral do Clã Libélula fica situada muito próxima às fronteiras com o Clã Leão. Isto talvez não seja um problema salvo pelas circunstâncias a cerca do nascimento do Clã Libélula, que inclui uma grave ofensa ao Leão. O Leão dificilmente é conhecido por perdoar tais coisas – de fato, eles têm fama de serem os mais rancorosos de Rokugan. Em ao menos três ocasiões diferentes o Leão quase devastou toda a província da Libélula, mas em toda vez os adaptáveis Tonbo a reconstruíram, e em cada vez Kyuden Tonbo se tornou maior (ironicamente, em uma ocasião o Leão defendeu vigorosamente o palácio de invasores Yobanjins do norte, no princípio de que a defesa do Império era uma questão de maior honra do que qualquer dívida com os Tonbo). Nos tempos modernos, a sede de Kyuden Tonbo se concentra em uma torre cilíndrica, com oito andares ou mais de altura, visível a milhas de distância.



Pelo dano que as terras da Libélula têm sofrido regularmente durante os séculos desde a sua fundação, há alguns templos e oratórios dignos de observação nas terras Tonbo. Muitos locais de importância religiosa ficam no próprio palácio, e como resultado há muitos visitantes diariamente em Kyuden Tonbo. Alguns entre os aliados da Libélula citaram esta prática como perigosa, mas os líderes da família Tonbo acham que é importante que seu povo viva sem medo que seus oratórios ancestrais sejam destruídos por qualquer invasão futura ao seu lar.

Meidochi [CM6]

O vilarejo de Meidochi é uma pequena propriedade na mais remota região das terras da Lebre. Fica fora do caminho de praticamente tudo, e a única estrada que leva a ela foi especificamente construída para coletar impostos do vilarejo. Ele fica, para todo intento e propósito, completamente isolado. O vilarejo é capaz de se sustentar e pagar suas taxas ao clã e Império, mas tem pouco mais do que isso em termos de recursos. De fato, este foi um problema para Lebre até a criação da família Ujina, que aceitou o vilarejo como sua posse principal dentro da única província do clã. O fundador Ujina dispensou as tropas Usagi alojadas no vilarejo, reduzindo imensamente o custo de Meidochi ao clã. Quando bandidos atacaram pouco depois, os dez samurais Ujina que viviam lá mataram mais do que o dobro de seu número de bandidos sem sofrer baixas. Hoje todo bandido no Império tem medo do vilarejo, e Meidochi se tornou um pouco mais lucrativo à Lebre, graças à fanática lealdade que muitos no vilarejo sentem por seus senhores Ujina. Há pouco a se notar dentro do vilarejo exceto o dojô Ujina, que é apenas levemente maior que as edificações camponesas. Porém há uma calma aura de ameaça no vilarejo, já que a perturbadora natureza da família Ujina parece em algum grau afetar até mesmo os aldeões leais a eles.

Shiro Chuda [CM7]

O Clã Serpente foi fundado por um dos condecorados Magistrados de Esmeralda do Império, e ele construiu um novo grande templo no meio da Planície Coração do Dragão. Esta localização servia bem aos seus propósitos. Por um lado, estava próxima à terra natal de Isawa Chuda nas províncias da Fênix. Por outro, a Planície Coração de Dragão era um dos maiores territórios não reclamados do Império, e como resultado foi por várias vezes o local de atividade daqueles que não queriam ser encontrados, como os maho-tsukai que Chuda e sua recém-formada família votaram caçar até o fim do mundo.

Infelizmente, Chuda se casou por amor e não por dever, e sua amada esposa simplesmente foi incapaz de resistir às tentações que Chuda evitava tão facilmente. A família Chuda cedeu ao uso de maho e em uma geração estava totalmente corrompido. Quando a Fênix descobriu isto, eles purgaram o Clã Menor da face do reino mortal, uma atípica demonstração de força militar que assustou bastante o Império. As ruínas de seu lar ancestral continuam intocadas na Planície Coração de Dragão, e ocasionalmente coisas que não são deste mundo emergem delas. Alguns lideraram esforços de destruir as ruínas de uma vez por todas, outros argumentam que fazê-lo só liberaria algo completamente estranho e lançaria uma terrível devastação por todo o norte do Império. O debate continua sem fim visível.

Shiro Heichi [CM8]

No fundo das Montanhas Crepúsculo ficam as ruínas de Shiro Heichi, sede do Clã Menor totalmente extinto da face da terra por uma combinação de traição e tempo. As origens do clã estão em um grupo do Caranguejo enviado para minerar um vale particularmente produtivo nas montanhas. Eles estavam lá há alguns meses quando um terrível deslizamento de rochas interrompeu os pontos de entrada ao vale. O Caranguejo tentou limpar a trilha, mas isso só causou mais deslizamentos e eventualmente eles decidiram que o vale era arriscado demais para prosseguir. Décadas depois, um imenso terremoto na região abriu o vale de novo, e um grupo de samurais emergiu carregando uma imensa quantidade de jade e minério. Eles não falaram com o Caranguejo que tentou deixá-los, mas viajaram diretamente à Cidade Imperial, onde ofereceram os minerais ao Imperador como impostos devidos dos anos isolados no vale. O Imperador, bastante feliz, decretou que os ex-Caranguejos se tornassem a família Heichi do novo Clã Javali.

Tragicamente, o clã existiu por apenas pouco mais de meio século antes que fossem traídos por um visitante, um indivíduo conhecido apenas como Agasha Ryuden. Ele usou o minério do vale criado pelo sangue derramado do Primeiro Oni e criou a Bigorna do Desespero, um dos mais malignos artefatos em toda a história. Ela foi forjada usando as almas de toda a família Heichi. Desde este dia, samurais têm reclamado descendência direta dos Heichi, mas essas teses jamais foram provadas. Eventualmente um édito Imperial formalmente baniu a família Heichi, e com ela o Clã Javali se extinguiu.

Shiro Ichiro [CM9]

Facilmente a mais belicosa fortaleza de Clã Menor em qualquer estimativa, Shiro Ichiro foi criado alguns séculos após o amanhecer do Império, ostensivamente para guardar os estreitos do norte de potenciais incursões de invasores Yobanjins e outros gaijins das estepes. Embora muitos samurais do Clã Texugo de fato acreditassem que este era seu papel, a verdade era apenas uma fachada para o real propósito do clã. Era guardar o oratório secreto que marcava a tumba de Ryoshun, o décimo Kami que os mortais jamais conheceram. O segredo só era conhecido por poucos dos primeiros samurais do Texugo, e dentro de poucas gerações, o conhecimento se perdeu inteiramente no clã; uma infeliz série de acidentes garantiu que o segredo jamais fosse passado a diante.

O Texugo nunca foi o mais populoso Clã Menor, e tem pouco no que diz respeito a propriedades. A vasta maioria dos locais sob seu controle são padronizados pelo próprio Shiro Ichiro: fortalezas montanhosas no topo de planaltos virtualmente inacessíveis. Os vassalos do clã mineram vigorosamente as montanhas em busca de qualquer recurso valioso que possam encontrar, e usam a maioria do total para comercializar pela comida do clã de seus vizinhos do sul, o Unicórnio. O castelo pode ser alcançado por várias pequenas trilhas que levam ao planalto, tudo isto pode ser fácil e rapidamente derrubado para obstruir invasores. Infelizmente, devido à necessidade de comercializar sua comida, o Texugo é bem vulnerável a cercos de longo prazo, e se tal situação surgir, mesmo a sede ancestral do clã não seria capaz de suportar mais do que dois ou três meses no máximo. Porém, há alguns túneis de fuga secretos que levam para fora do castelo, principalmente usando minas que não estão mais em uso.

Shiro Morito [CM10]

A distante fortaleza do Clã Touro é uma das mais militantes posses ao longo da fronteira setentrional do Império, mesmo levando em consideração as terras vizinhas do Dragão e Fênix. Embora esses Clãs Maiores comandem recursos e forças vastamente superiores,

eles também estão entre os mais pacíficos servos do Imperador, enquanto o Touro está entre os mais belicosos. Shiro Morito é uma fortaleza, e ninguém deve jamais considerá-la um palácio ou sequer um castelo, embora pelo bem da simplicidade este título seja normalmente aplicado. Talvez seja a maior instalação militar sob o controle de Clã Menor em qualquer lugar do Império. Muitos estranham que um Clã Menor deva se defender tão fortemente, mas presumem que isso se deva ao fato do clã se situar próximo da Grande Muralha do Norte e possa ter que repelir ataques de invasores Yobanjins de fora da fronteira setentrional de Rokugan. Embora isto seja em parte verdade, na verdade o fundador do Clã Touro era na verdade um alto membro da subversiva conspiração Kolat, e construiu a fortaleza em sua atual localização como meio de defender o quartel general secreto da conspiração, oculto nas montanhas além.

Shiro Morito contém uma câmara de corte, que é usada raramente, bem como um grande dojô que é provavelmente ao maior estábulo do Império fora das províncias do Clã Unicórnio.

Shiro Usagi [CM11]

A sede ancestral do Clã Lebre foi construída inicialmente quando o clã foi fundado a séculos atrás. O ronin Reichin ofereceu assistência vital em uma batalha contra o Orador de Sangue Iuchiban, e como recompensa ele recebeu permissão para fundar seu próprio Clã Menor. Reichin e outros ronins que se juntaram ao nascente Clã Lebre eram bem respeitados pelo Império, e eles desfrutaram de boa fortuna por muitas gerações. Isto não duraria, infelizmente, pela natureza e tendência investigativa da Lebre a fazia enfiar seu nariz aonde não deviam eles logo atraíram a ira não apenas dos Oradores de Sangue, mas eventualmente dos Kolats e do Clã Escorpião também. Falsas alegações de uso de maho, plantada por agentes Kolats resultaram na dissolução temporária do clã e destruição do próprio Shiro Usagi, mas eles eventualmente se reinstalaram e reconstruíram o castelo. Porém, a perda teve um efeito significativo no clã e o Shiro Usagi reconstruído é maior e amplamente mais fortificado do que era antes. Em um gesto de ironia, o castelo contém várias passagens e câmaras secretas conhecidas apenas pelo mais alto escalão dos samurais Usagi, muito semelhantemente aos castelos do Escorpião. Esses túneis permitem que a Lebre se mova secretamente e evite potenciais comprometimentos nas mãos dos inimigos, inimigos que os Usagi tendem a ver em todo canto mesmo que sejam encontrados, no máximo, esporadicamente.

Bosque Tanuki [CM12]

Em algum ponto na história do Império, um samurai do Clã Texugo se perdeu nas profundezas da Shinomen Mori por mais de um ano. O homem emergiu sem noção do tempo que havia perdido, mas sofria de terríveis sonhos com estranhos espíritos, como os quais ninguém nunca tinha encontrado. O Imperador desta era foi um homem erudito com interesse nos reinos espirituais, e fez com que o Texugo fosse levado até ele por vários dias para aprender tudo o que podia sobre o que o homem vira. Na conclusão de suas discussões, o Imperador declarou o samurai o senhor de um novo Clã Menor, que o Texugo chamou de Clã Tanuki em homenagem ao seu clã pai. Seu dever era se aprofundar nos mistérios da Shinomen. O clã se instalou em um pequeno bosque de árvores à beira da floresta, e enviava relatórios regulares à Cidade Imperial como lhe era exigido. Porém o Imperador que criou o clã morreu pouco depois. Seu herdeiro considerou os Tanuki absurdos porém interessantes, e lia seus relatórios à Corte Imperial como forma de entretenimento. Na geração seguinte, o Imperador quis dissolver o clã e apagar o que via como uma vergonha ao nome de seu avô — mas quando os agentes Imperiais chegaram ao Bosque Tanuki, não encontraram nada. Nenhum traço dos samurais do Clã Tanuki jamais foi encontrado, e seus nomes foram apagados de vários registros, redescobertos séculos depois por puro acidente.

Toku Torid-e [CM13]

A Torre Vigilante do Macaco é a principal posse do Clã Macaco, chamado por alguns de vassalos prediletos da Dinastia Toturi. Nas décadas depois da formação do clã, a torre foi quase destruída em duas ocasiões separadas, mas nas duas vezes amplos recursos foram disponibilizados pelas famílias Imperiais para facilitar sua reconstrução. Embora não seja em nada tão impressionante quanto as fortificações dos Clãs Maiores, ou sequer às de alguns Clãs Menores mais militares, Toku Torid-e é um castelo profunda e estrategicamente construído, melhor construído do que muitos de seu tamanho graças aos fundos Imperiais. Ele também é local de um dos três maiores dojôs do Clã Macaco, e do maior dojô que o clã mantém. Ele também é lar do maior oratório do Império a Toku, a Fortuna da Virtude e fundador do Clã Macaco. Os Toku também construíram oratórios individuais dedicados a cada Imperador na curta Dinastia Toturi, pois o próprio Toku era amigo íntimo e aliado do fundador da dinastia e seus descendentes continuaram a ter os Toturi em alta estima.

Tsi Uchi [CM14, Localizado dentro de I16]

Apesar do status da Oríole como um dos Clãs Menores do Império, eles têm pouca necessidade de bens materiais, e de fato estão seguindo o rumo para se tornarem um dos mais ricos Clãs Menores. Prova disso pode ser vista no fato de que em seis meses após sua fundação o clã começou a comprar e desenvolver propriedades dentro da própria Capital Imperial.

Muito antes de se tornarem uma família formalmente reconhecida, os Tsi estavam entre os melhores ferreiros ronins a respirarem, e suas criações, particularmente as famosas Lâminas Tsi, eram cobiçadas por toda a Rokugan. Agora que possuem o status de clã, os Tsi têm mais motivos para exigirem bons preços ou trocas favoráveis por suas criações esplêndidas — quando eram ronin, rejeitar uma oferta que parecia razoável poderia ser respondido legitimamente com violência de um samurai de clã ofendido.

Apesar da recém-descoberta riqueza do Clã Oríole, Tsi Uchi ainda é humilde em sua aparência, e parece mais uma casa mercante do que uma grande sede. Sua coloração é opaca, com forte tendência ao estilo militar de decoração. Há grandes jardins de rochas mas poucas flores ou cerejeiras como as que há em outras sedes. É claro, Tsi Uchi exibe algumas das melhores forjas de Rokugan, rivalizadas apenas pelas grandes forjas dos Kaiu e Tamori. Embora a sede sirva bem ao clã por agora, planos estão vindo para um castelo vastamente maior assim que surja a necessidade.

Terras Neutras/Imperiais

Como as propriedades dos Clãs Menores, muitas regiões neutras simplesmente não têm promessa de riqueza suficiente para garantir o gasto de anexá-las, deixando-as desprotegidas por um Clã Maior. Propriedades Imperiais são a exceção, e normalmente são de alta qualidade, seja por seu valor inerente ou pelos clãs gastarem grande esforço para melhor sua qualidade como meio de ganhar favor com os Imperiais.

Castelo do Campeão de Esmeralda [I1]

Este castelo bastante luxuoso é a sede pessoal do Campeão de Esmeralda, zelado muito cuidadosamente por cada Campeão individual e sua equipe para ser entregue ao sucessor do Campeão

ao fim de seu serviço ao Império. Pela natureza do Campeonato de Esmeralda, esta sede fica nas mãos de indivíduos por décadas de uma vez, embora não seja incomum que um fim violento encerre a ocupação do castelo bem precipitadamente. Da mesma forma, os deveres de um Campeão de Esmeralda o levam por todo o Império, o que pode significar que meses ou até mesmo anos podem se passar sem que o castelo seja ocupado por seu mestre. Ainda assim, talvez por causa do prestígio associado à posição, muitos Campeões de Esmeralda preferem deixar sua marca no castelo de alguma maneira, adicionando algo à sua decoração ou caráter de algum modo. Já que tantos clãs diferentes tiveram representantes entre os ex-Campeões de Esmeralda, o castelo está entre os decorados de forma mais única e diversa do Império. Além do castelo em si, a sede inclui quartéis bem caros e instalações de treino como parte do complexo, que é onde os jovens samurais honrados com uma indicação a Magistrados de Esmeralda aprendem. Pequenas unidades das Legiões Imperiais também são treinadas aqui, mas em sua maior parte tais coisas são reservadas para outro lugar específico para o treinamento da Legião em outro lugar. O Campeão de Rubi, o sensei mestre que treina as forças do Campeão de Esmeralda, tem uma pequena sede adjunta ao castelo também.

Vilarejos Centrais [I2, I3, I4, I5]

Existem quatro Vilarejos Centrais, os vilarejos Norte, Sul, Leste e Oeste que cercam os limites de Otosan Uchi, a antiga Cidade Imperial. Durante o período em que Otosan Uchi foi a Cidade Imperial, os Vilarejos Centrais eram os grandes centros de troca e comércio de mercadores que chegavam e deixavam a cidade, particularmente porque tais coisas eram desagradáveis a muitos dos samurais que habitavam na cidade. Devido ao lento crescimento da cidade e o limitado espaço adequado para os de nascimento samurais, os Vilarejos Centrais foram uma oportunidade para aqueles que não poderiam adquirir lugar na cidade para ter uma sede pessoal próxima aos limites da cidade. Viajantes dos Vilarejos Centrais eram uma visão comum durante os dias de glória da cidade, e mesmo agora que a Cidade Imperial se mudou para Toshi Ranbo, os Vilarejos Centrais continuam sendo centros importantes de troca e comércio. A presença de um porto em Otosan Uchi e a falta de um grande porto em Toshi Ranbo, a nova Cidade Imperial, significa que grande parte do comércio ainda passa pela região apesar da destruição da cidade em si. De fato, as fortunas daqueles que habitam nos Vilarejos Centrais aumentou desde a morte de Otosan Uchi. O Vilarejo Central Norte é lar de várias oficinas de barcos financiadas pelo Clã Louva-a-deus. O Vilarejo Central Sul é protegido pela família Yotsu, uma antiga seita de ronins defensores dos fracos que desde então foram aceitos como vassalos dos Seppun e que continuam a proteger os moradores dos Vilarejos Centrais. Vilarejo Central Leste é o lar do Vento Leste, um grupo de ronins aliados da família Shinjo do Clã Unicórnio. O Vilarejo Central Oeste é lar das posses do Clã Oríole e várias posses particulares do Clã Dragão.

Iyotisha [I6]

A raça de homens serpentes conhecida como Naga existia há muito tempo antes da ascensão da humanidade no reino mortal, e embora seu tempo tenha passado, sua marca ainda está no mundo que deixaram para trás na forma das grandes cidades que criaram para cada uma das grandes linhagens de seu povo. Iyotisha, a Cidade da Astronomia, era o lar da linhagem Constritora, a mais rara e menos numerosa do povo Naga. Os Constritores eram os sacerdotes e juízes da raça Naga, os que lidavam com as forças de sua cosmologia e usavam esta sabedoria para melhoria de seu povo. Eles eram curandeiros e sábios, e seu baixo número sinalizava o declínio da raça Naga, uma das várias razões pela qual entraram no Grande Sono durante os dias finais de seu império. Durante uma época particularmente tumultuada na história de Rokugan, os Nagas acordaram de seu Grande Sono para ajudar a enfrentar um terrível oponente que ameaçava o Império. Infelizmente, a Cidade da Astronomia foi descoberta já perdida para a destruição do tempo. Poucos ou nenhum Constritor acordou, e menos ainda parecem ter sobrevivido ao Sono em si. A Cidade da Astronomia permanece em ruínas, perdida no tempo até mesmo para o povo Naga.

Kyuden Miya [I7]

O lar ancestral da família Miya fica longe da maioria das posses Imperiais, uma disparidade que faz pouco sentido até considerarmos que os Miya escolheram uma localização que lhes

permite distribuição mais centralizada de informação, algo que é extremamente importante para a família que serve como os arautos do Imperador. Seu castelo fica próximo das terras do Unicórnio, e eles fazem amplo uso das vastas planícies em suas terras para criar e treinar uma imensa tropa de excepcionais cavalos de montarias, muitos descendentes de algumas linhagens dadas a eles pelo Unicórnio pouco depois do retorno do clã ao Império. Esses cavalos são vitais para a execução dos deveres da família Miya, e lhes permitem atingir qualquer lugar do Império em relativamente pouco tempo. Não surpreende, Kyuden Miya é o lar de um dos maiores estábulos do Império, certamente maiores que qualquer um encontrado fora das províncias do Unicórnio e da Cidade Imperial. O senhor do castelo é o daimyo da família Miya, mas já que esta posição é quase sinônima à de Arauto Imperial, raro é que o daimyo esteja de serviço no castelo por qualquer período longo de tempo. Por esta razão, o daimyo Miya normalmente escolhe um talentoso hatamoto para supervisionar suas questões, e esta pessoa serve como governador da província Miya em sua ausência.

Kyuden Otomo [I8]

A sede ancestral da família Otomo existiu em Otosan Uchi por quase mil anos enquanto a cidade também era a Cidade Imperial. Os Otomo acreditavam veemente que, como os supervisores da Burocracia Celestial, o Imperador dependia deles e eles deviam sempre estar à mão. Alguns entre os Clãs Maiores acreditam que a burocracia serve aos Otomo e não o contrário, mas poucos ousariam sequer falar assim com os membros de uma família Imperial, ao menos quando um Imperador se senta no torno. Porém, durante os tempos de um trono vazio, os Otomo geralmente mantêm panos quentes e tentam evitar atear fogo à ira dos clãs. Depois da destruição de Otosan Uchi, a sede da família Otomo foi queimada às cinzas junto com muitas de suas posses. Seus aliados da Garça construíram uma nova sede para eles nas terras da Garça, onde permanece apesar da família ter realocado muitas de suas grandes funções para uma nova sede na nova Cidade Imperial, Toshi Ranbo.

Kyuden Seppun [I9]

A sede ancestral da família Seppun fica a pouca distância ao sul de Otosan Uchi, próxima o bastante para a cidade ser visível à distância e vice-versa. É do castelo que a família organiza e supervisiona a execução de seus deveres como protetores do trono. Apesar dos mil anos de diligência protegendo a Dinastia Hantei, a falha da família Seppun em proteger as vidas dos Imperadores Toturi lhes pesa intensamente, e a atmosfera de Kyuden Seppun é por vezes sombria como resultado. Desde a realocação da Cidade Imperial, a sede não é mais convenientemente situada próxima à pessoa do Imperador. Embora a família tenha movido muitas de suas funções essenciais para Toshi Ranbo, eles não abandonaram seu lar ancestral. O forte senso de dever da família torna tal coisa praticamente impossível, e mesmo que desejassem fazê-lo, Kyuden Seppun é considerado pela Irmandade de Shinsei um dos locais mais sagrados do Império de Rokugan, e dificilmente será abandonado mesmo sob as mais difíceis circunstâncias.

Nirukti [I10]

A Cidade da Alegria é a cidade ancestral da linhagem Cobra Verde da raça Naga. De todas as cidades Naga, ela suportou o Grande Sono com o menor dano sofrido, um grande testemunho à adaptabilidade e perseverança do povo Cobra Verde. Os Cobras Verdes são batedores e embaixadores dos Naga, e vastamente melhor servidos para interagir com o mundo dos homens do que seus companheiros homens serpente, até mesmo os rígidos e militares Áspides. Mais da linhagem Cobra Verde sobreviveu ao sono do que qualquer outra linhagem, e mesmo que a vasta maioria deles tenha retornado a dormir, alguns permanecem despertos para ajudar seus primos Áspides a vigiar os Nagas durante seu sono. Ironicamente, apesar do estado geralmente intacto da cidade, samurais nunca a adentram por causa de um édito Imperial que proíbe qualquer rokugani de entrar nela. Embora este édito tenha sido emitido durante o reinado de Hantei XI pouco após batedores terem descoberto a cidade dentro de Shinomen Mori, ele nunca foi contraposto pelos Imperadores seguintes, e assim mesmo os aliados dos Nagas entre o Caranguejo e Unicórnio se recusaram a entrar.

Otosan Uchi [I11]

Fundada no amanhecer do Império, Otosan Uchi serviu como lar do primeiro Imperador Hantei, e foi a Cidade Imperial por toda a Dinastia Hantei que regeu Rokugan por mais de mil anos. Em seus primeiros séculos, a cidade se expandiu rapidamente, mas seu crescimento diminui eventualmente, mas nunca parando, mas ficando estável com o passar do tempo. Infelizmente a região costeira na qual a cidade foi construída está entre as mais estáveis do Império em termos de frequentes terremotos de baixo grau que infestam a área várias vezes por ano. Como resultado, várias estruturas são constantemente danificadas pelos tremores e existe um estado quase de constante reparo. Algumas das porções mais externas da cidade, incluindo o baixo muro de pedras que a cerca, nunca estão completamente consertados e mancham a imagem da cidade como a mais grandiosa do Império em suas terríveis condições. Entretanto as regiões internas da cidade são imensamente mais estáveis, permitindo sua construção superior. De fato, há um tipo de segunda cidade na cidade, proibida para todos aqueles que não moram lá dentro ou não possuem um convite. Esta "cidade proibida" é dominada pelo Palácio Imperial, as embaixadas dos Clãs Maiores e alguns dos mais antigos e reverenciados templos de toda a Rokugan.

Cidade do Prazer [I12]

A cidade conhecida como Zakyo Toshi é um testemunho de cinco séculos de vício e depravação. A fundação e seu propósito original são bastante desconhecidos e irrelevantes, pois aqueles que a habitam veem pouco propósito para coisas como manutenção de registros ou sentimentalidade. Para uma cidade de tal tamanho ter se desenvolvido em terras neutras certamente seria necessário um significativo suporte financeiro, mas quem pode ter sido responsável por tal coisa permanece desconhecido. Ao longo dos séculos desde sua criação, a Cidade do Prazer se tornou conhecida em todo o Império por sua diversidade e qualidade de seus vícios, incluindo jogo, bebidas, casas de geisha de má reputação e qualquer número de outras oportunidades questionáveis para visitantes. A cidade ocupa alguma importância estratégica, situada como está na fronteira entre as terras do Escorpião e as terras da Aliança dos Três Homens, uma aliança cooperativa entre os Clãs Menores da Raposa, do Pardal e da Vespa. Foi por esta razão que o Escorpião, sob o comando de um Campeão de Esmeralda Escorpião, anexou a cidade durante o século XII. Antes disto, a cidade era quase sem lei apesar dos esforços de um número limitado de tropas Imperiais constantemente lutando para coibir os piores excessos da cidade.

Reihado Shinsei [I13]

O corvo é uma criatura de grande valor simbólico em Rokugan, pois é associado ao Pequeno Profeta, Shinsei. Dizem que um corvo acompanhou Shinsei e os Sete Trovões para as Terras Sombrias antes do Primeiro Dia do Trovão há mais de mil anos, e até então ele tinha uma brilhante plumagem branca. Viajar pelas Terras Sombrias, e as forças que Shinsei e os Trovões encontraram, fizeram as penas do pássaro ficarem negras, e seu sacrifício é lembrado por todos os que o veem. Não se sabe quem construiu o Oratório a Shinsei, assim como muito sobre o Pequeno Profeta, mas dizem que é mantido pelos kenkus, os estranhos homens-corvo que o reverenciam. A exata localização do oratório é um mistério também, e mesmo aqueles que conseguiram localizá-lo não podem descrever sua localização para outros, mas podem levá-los lá. Lendas dizem que apenas aqueles puros de coração e espírito podem encontrar o oratório.

Siska [I14]

Também conhecida como Cidade da Coragem, Siska é a cidade ancestral que é o lar da linhagem Áspide do povo Naga. Como guerreiros e defensores da raça Naga, os Áspides têm mais em comum com os samurais de Rokugan do que talvez com qualquer outro de sua raça, mas isso não significa que eles são particularmente similares. Das quatro grandes cidades Nagas que resistiram ao Grande Sono, Siska é de longe a menos danificada onde os rokuganis já se aventuraram. Ela suportou bem ao desgaste do tempo, e sua população era naturalmente inevitável. Como guerreiros, os Áspides estavam talvez mais preparados para o Sono, tendo feito preparações para seu despertar com a expectativa de que enfrentariam uma grande guerra no processo. Talvez seja por esta razão que a cidade tenha resistido tão bem, embora isto não se saiba ao certo. Já que os Nagas retornaram ao Grande Sono, a cidade Áspide é uma das duas, juntamente com a cidade da linhagem Cobra, que vê comércio regular com humanos, e é frequentemente visitada pelos poucos Nagas que permanecem despertos no Império.

Templo de Osano-Wo [I15]

O maior e mais proeminente templo dedicado à Fortuna do Fogo e Trovão do Império, o Templo de Osano-wo fica localizado ao sul de Otosan Uchi, próximo à costa da Garça. Os monges que seguem os ensinos de Osano-Wo são um grupo parcialmente militar e combativo, propenso a demonstrações de força e temperamento que rivalizam às da Fortuna que reverenciam. Osano-Wo é uma figura particularmente importante na cosmologia rokugani, pois está entre os primeiros heróis mortais a serem elevados ao divino. Por esta razão, além da litania dos grandes feitos que Hida Osano-Wo realizou antes de sua morte, ele é reverenciado por heróis e guerreiros por todo o Império. Isto garante que seu grande templo veja um fluxo constante de peregrinos, um fato que parece incomodar seus monges mais do que qualquer outra coisa. Tempestades elétricas são quase constantes na área, vindo uma vez durante um dia comum e garantindo que o terreno rochoso e difícil seja infestado de gramas altas, dificultando ainda mais a viagem na área.

Toshi Ranbo [I16]

Por grande parte de sua história, Toshi Ranbo wo Shien Shite Reigisaho, também conhecida como Violência Por Trás da Cidade Elegante, tem sido um ponto de conflito entre Leão e Garça, pois a cidade repousa na divisão de suas fronteiras. A cidade mudou de mãos incontáveis vezes entre os dois clãs, cada mudança mais sangrenta e mais custosa do que a última, mas a posse da cidade tem sido frequentemente uma questão de honra. Tanto Leão quanto Garça têm registros históricos que indicam que são os administradores por direito da cidade, e nenhuma arbitração ou mediação foi feita para determinar qual relato está correto. Incontáveis heróis surgiram e morreram nos saques e defesa da cidade, e ela é repleta de oratórios aos milhares que morreram em seus interior. Após a destruição de Otosan Uchi nas mãos das Terras Sombrias, um raro momento de cooperação entre os Campeões de Leão e Garça resultou em Toshi Ranbo se tornar a nova Cidade Imperial. Ela sediou o reinado do Imperador Toturi III, o último Imperador da Dinastia Toturi, bem como foi o lar do amanhecer da Dinastia Iweko logo depois. Seguindo as anotações da cidade, imensas construções começaram a acomodar a presença das famílias Imperiais e várias sedes e embaixadas privadas que brotavam ao seu redor, dobrando o tamanho da cidade quase que da noite para o dia. Agora ela é uma das maiores cidades do Império, rivalizando com Ryoko Owari e a crescente cidade portuária ao redor de Kyuden Gotei.

Vyakarana I17]

A Cidade da Magia é o lar da linhagem Cobra da raça Naga, e é uma fonte de grande mistério e confusão mesmo para outros homens serpente. Quando os Nagas emergiram do Grande Sono, os Cobras o fizeram em números notavelmente menores do que as outras linhagem (salvo, é claro, a linhagem arruinada dos Constritores), e logo descobriram que sua cidade estava coberta por grossas teias de origem desconhecida. Muitos dos Cobras adormecidos haviam perecido, e ainda assim os Nagas e seus aliados não fazem ideia do motivo disto ter ocorrido ou o que poderia ser responsável por tal coisa. Pelo povo de Rokugan ser proibido de entrar na cidade de Nirukti por um édito Imperial antigo, os aliados dos Nagas entre o Unicórnio fizeram de Vyakarana o centro de suas operações na Shinomen Mori, e a usam como ponto de contato entre eles e os poucos Nagas que continuam despertos.

Características Geográficas

O Império de Rokugan é uma terra extraordinariamente diversificada, com montanhas, planícies, florestas e ilhas tropicais em uma área relativamente pequena (ao menos quando contrastada com o resto do mundo). Há incontáveis áreas e fatores geográficos que são considerados importantes por aqueles que vivem perto deles, e um relato completo deles encheria um livro. Aqui são apresentados alguns dos mais significativos.

Estreito Beiden / Estreito Shamate [CG1]

As Montanhas Espinha do Mundo cortam o Império, separando a Rokugan setentrional da Rokugan austral com uma barreira quase intransponível, impossível de atravessar com qualquer força militar significativa. Indivíduos talentosos em

pequeno número podem cruzar as montanhas, mas caravanas maiores e forças militares devem usar os poucos estreitos disponíveis. Na vasta maioria da história do Império, nenhum estreito foi maior ou mais usado do que o Estreito Beiden. Chamado de Encruzilhada do Império, Estreito Beiden era o único meio de mover qualquer coisa maior que uma simples legião pelas montanhas. Ele era maior do que seu competidor mais próximo por uma margem considerável, o amplamente menor Estreito Iuchi nas terras do Unicórnio. Por isto, o Estreito Beiden era também o local de grandes batalhas ao longo dos séculos, mais frequentemente entre Leão e Escorpião, que controlavam as partes norte e sul, respectivamente.

No século XII o estreito foi derrubado sobre os exércitos espirituais do Crisântemo de Aço, encerrando a assim chamada Guerra dos Espíritos. O estreito nunca foi reaberto, mas no final do século XII o samurai Matsu Hatake descobriu uma passagem muito menor na mesma área. Hatake estava em uma busca para encontrar os homens que mataram sua amante do Escorpião, Shamate. Ele enfrentou e matou os nove homens responsáveis por sua desgraça antes de sucumbir aos ferimentos. O estreito foi batizado em honra de seu amor perdido, e até agora tem sido protegido pelo Leão e Escorpião, uma rara demonstração de cooperação que outros consideram difícil de durar.

Rio Dedo Negro / Rio da Lua Negra [CG2]

Esses dois malévolos rios que afluem do Rio do Último Esforço marcam a fronteira dos territórios do Caranguejo. Os dois rios menores passam pelas Terras Sombrias, e com o tempo se tornaram horrendamente corrompidos e venenosos.

O Rio da Lua Negra pode ser navegado e normalmente o é por batedores Hiruma, que o têm como um dos mais perigosos fatores geográficos permanentes das Terras Sombrias. As águas são negras como piche, e terríveis plantas deformadas crescem junto às margens, muitas delas agressivas e capazes de atacar alvos móveis. Dizem que nada que caia nas águas, homem, criatura ou demônio, jamais emerge. Porém, ocasionalmente, coisas saem da água, normalmente morrendo pela exposição ao ar mas não antes de causarem terrível dano em qualquer coisa próxima.

Rio Dedo Negro corre mais fundo nas Terras Sombrias, e ninguém jamais o cruzou e retornou intacto. Muitos não retornam, e aqueles que o fizeram voltaram claramente loucos, logo, não se pode levar o que dizem a sério. O Caranguejo trata este rio como o ponto sem retorno. Todo samurai deve voltar dali e rumar de volta ao Império, ou se perder para sempre.

Estreito Carpinteiro [CG3]

Às vezes chamado de "Pequeno Beiden", o Estreito Carpinteiro é a maior passagem pelo sul das Montanhas Crepúsculo. Como tal, é usado extensivamente pelo Caranguejo para movimentação de tropas em suas próprias províncias. O Caranguejo constantemente ajusta as forças em sua incessante campanha para repelir as Terras Sombrias, e o Estreito Carpinteiro é uma grande rota para esses movimentos. Nas ocasiões em que outros clãs enviam tropas para reforçar a Muralha do Carpinteiro, eles também enviam suas forças pela passagem, dando ao Caranguejo ampla oportunidade de examiná-las e determinar se podem ou não ser sinceros em seu desejo de ajudar — e se podem ou não ser de alguma ajuda. Pela importância de suas linhas de suprimento, o Caranguejo mantém a estrada pelo estreito meticulosamente, garantindo que ela seja uma das melhores do Império. Assim como a estrada paralela à Muralha Kaiu, a estrada pelo Estreito Carpinteiro é por vezes cheia de mercadores e vendedores, muitos apoiados pela família Yasuki, tentando vender suas mercadorias aos transeuntes. Embora muitas outras famílias do Caranguejo considerem isto irritante, a renda gerada pelos mercadores com os visitantes estrangeiros ajuda a financiar os esforços do clã sobre a Muralha, logo eles geralmente ignoram a questão.

Planície Coração do Dragão [CG4]

A vasta planície que separa as províncias do Dragão e da Fênix é chamada de Planície Coração do Dragão. Apesar do clima relativamente temperado, a região é bastante fértil, e muitos das províncias do sul acham um desperdício que esta área não tenha sido cultivada para produção de alimentos. Porém os que fazem esta observação não conhecem bem a área, que é bem conhecida por suas excentricidades físicas e natureza espiritual. Coisas estranhas são por vezes encontradas na Planície Coração do Dragão, coisas que não têm relação ao mundo mortal, e sua presença não pode ser registrada. As ruínas de Shiro Chuda, antigo lar do falecido Clã Serpente, é uma das mais perigosas e sobrenaturalmente áreas ativas no Império inteiro, e muitos apontam a essas ruínas como perfeito exemplo do porquê elas devem permanecer intocadas, exatamente como têm estado há séculos.

Rio do Mercador Afogado [CG5]

Este rio forma uma divisão natural entre as províncias do Leão e a região associada ao Clã Dragão no norte, embora o Dragão tecnicamente não controle todas as terras em questão. Das terras do Leão na margem sul, é possível ver as terras da Libélula ao longe, bem antes dos pés das Montanhas do Dragão. Alguns acreditam que é apenas a presença do rio que tem protegido a Libélula da vingança do Leão, já que mover um exército pelo rio demoraria o bastante para o Dragão enviar tropas para defender a Libélula.

O nome do rio vem de uma velha lenda a seu respeito. Supostamente, durante o amanhecer do Império, bandidos capturaram um mercador e sua família. Os bandidos torturaram e assassinaram a família, jogando-os no rio. Muitos acreditam que o espírito vingativo do rio ainda vaga pela água, buscando punir o culpado. Embora samurais educados dispensem tal superstição, não há como negar que bandidos já foram encontrados retalhados sem explicação clara. Camponeses dizem que o fantasma do mercador é o responsável.

Baía Peixe Terremoto [CG6]

Esta vasta enseada separa as antigas províncias do Caranguejo das províncias dos Yasuki. Apesar do frequente clima frio nesta região do Império, as águas da baía são mais quentes do que era de se esperar, resultado da contínua atividade vulcânica abaixo das ondas. Em três vezes na história do Império, um terremoto particularmente forte, significativamente mais poderoso que os pequenos tremores que infestam a região, resultou em um imenso aumento da temperatura que matou vários peixes. Embora tais episódios tenham levado uma abundante quantidade de peixes disponíveis a curto prazo, eles também resultaram na diminuição na quantidade de peixes a longo prazo, o que o Caranguejo considera muito infeliz. Além disso, esses episódios sempre precederam eventos sérios para o Império como um todo, logo uma matança de peixes

na Baía Peixe Terremoto sempre é tratada como um dos mais fortes augúrios.

Grande Muralha do Norte / Muralha das Montanhas Setentrionais [CG7]

Este vasto conjunto de montanhas, conhecido pelos dois nomes dependendo da área e do registro histórico, serve como eficaz fronteira setentrional de Rokugan. Ele domina a vastidão das províncias do Clã Dragão (que se refere à sua porção do conjunto como Montanhas do Dragão), bem como as do Clã Texugo, e ocupa porções dos Clãs Touro e Fênix também. As montanhas deste conjunto são mais altas que as da Espinha do Mundo, e geralmente mais frias também. Porém, elas são mais estáveis que as da Espinha, tornando-as menos perigosas de escalar; os elementos levam mais viajantes do que deslizamentos ou avalanches. Por qualquer razão, grandes planaltos são muito comuns nas Montanhas Muralha do Norte, facilitando um pouco a vida (felizmente, para o Clã Dragão). Além da Grande Muralha estão as grandes estepes, ocupadas principalmente pelas várias tribos Yobanjin que fugiram do Império na sua formação. A norte e oeste delas está o grande deserto conhecido apenas como Areias Ardentes.

Montanha Mirante [CG8]

Uma singular montanha bastante deslocada de seus arredores, a Montanha Mirante fica no centro de uma vasta planície nas províncias do Leão. Sua presença é completamente inexplicável, e até mesmo os shugenjas que podem se comunicar com os espíritos da terra não podem explicar porque ela está onde está. Os registros Ikoma dizem que uma montanha simplesmente surgiu das planícies durante um incrivelmente poderoso, mas localizado, terremoto há mais de mil anos, mas este relato levanta mais questões do que respostas. O que o Leão não sabe, e de fato apenas pouquíssimas pessoas de qualquer lugar do Império sabem, é que a montanha foi criada acidentalmente quando o Clã Fênix estava experimentando um incrivelmente poderoso construto mágico conhecido como Último Desejo de Isawa.

Mori Isawa [CG9]

Embora não tão grande quanto a imensa Shinomen Mori, a grande floresta Isawa é provavelmente a maior floresta totalmente dentro do Império. Ela fica localizada inteiramente nas terras da Fênix, e como sua contraparte maior é um lugar extremamente misterioso e espiritual. Espíritos de diferentes reinos foram descobertos próximos à floresta. Os shugenjas do Clã Fênix acreditam que um portal para um ou mais reinos espirituais existam nos confins da floresta, mas nenhuma tentativa de localizá-los foi feita; a Fênix considera tal ato um convite ao desastre.

A madeira da floresta é considerada a melhor do Império para a criação de manuscritos de feitiços usados por shugenjas. Por causa disto, os Isawa autorizam que uma pequena quantidade de madeira seja colhida, cuidadosamente restringindo as quantidades para garantir que a floresta permaneça viável por muitos anos ainda.

Planícies Sobre o Mal [CG10]

Uma vasta e totalmente vazia região, as Planícies Sobre o Mal têm este nome pois são anexas às Terras Sombrias ao sul. Apesar disto, a área permanece bastante desolada, e mesmo as criaturas deste reino negro parecem relutantes em entrar na região. Consequentemente o Caranguejo não possui qualquer presença ou fortificações significativas na área, embora batedores Hiruma vigiem a região. Além de sua estranha e quase sobrenatural fala de ocupação, a área também é lar de bizarras ruínas que são claramente antigas, mas não lembram qualquer civilização pré-humana atualmente conhecida. O rumor mais popular é que sejam ruínas Nagas, e embora os homens serpentes reconheçam que seja possível que uma colônia falha tenha sido tentada na área, eles não têm conhecimento concreto de tal coisa.

Rio do Ouro [CG11]

Durante grande parte da história do Império este rio foi usado extensivamente para transportar valiosas mercadorias das terras do Escorpião a todo porto ao longo da costa marinha de Rokugan. Embora este comércio ainda exista nos tempos modernos, o Escorpião cedeu o controle de vários trechos lucrativos do rio. Devido à grande quantidade de comércio, atividade pirata sempre infestou o Rio do Ouro, e em um século XII repleto de guerras, a pirataria às vezes ascendeu tão drasticamente que o rio ficou inutilizado por anos seguidos. Embora os esforços para limpar a área de influência pirata normalmente consigam matar grandes números dos criminosos, a isca de barcos comerciais abalroados logo atrai substitutos.

Rio da Hora do Lobo [CG12]

O Rio da Hora do Lobo é ligado a um raro exemplo de ampla mudança cultural devido a uma tragédia. Ele foi o local de uma batalha entre os clãs Leão e Escorpião que foi realmente espetacular em extensão. O simples tamanho das forças em confronto, e a veemência de seu combate, levou a um grande número de baixas. Dizem que dez mil samurais morreram no espaço de uma só hora, uma hora conhecida na época como a Hora do Lobo. O rio em questão, que possuía um nome diferente na época, ficou espesso e vermelho com o sangue dos mortos e feridos. A água levou o sangue a outros locais e terras de outros clãs, onde o horror do que houve foi grande demais para ser suportado. Incontáveis shugenjas se exauriram purificando o rio, e até hoje há aqueles que se recusam a beber dele, temendo que algum traço da impureza permaneça. Devido ao vasto terror desta matança, a Hora do Lobo foi renomeada como a Hora do Clã, enquanto o rio foi renomeado para garantir que a terrível batalha jamais fosse esquecida.

Rio do Herói Inesperado [CG13]

Celebrado pelo Unicórnio com um incomum festival, este rio com um estranho nome foi local de uma famosa batalha travada e vencida pelo Unicórnio há quase um século após seu retorno para o Império. Uma força considerável das criaturas das Terras Sombrias, tendo contornado as defesas do Caranguejo no sul, ameaçou as províncias austrais do Clã Unicórnio em um súbito e violento ataque. O Unicórnio respondeu o mais rapidamente possível, mas a vantagem da surpresa foi poderosa, e as criaturas ameaçaram romper a linha e devastar as posses internas do clã. Em um momento crucial da batalha, um fazendeiro sozinho pegou as ferramentas de seu ofício e se juntou à batalha, impondo um golpe mortal contra um líder vital das criaturas. Isto virou a maré contra as Terras

Sombrias, e o Unicórnio lutou e venceu. No último dia de cada ano, todo Unicórnio se lembra do valor de um simples fazendeiro.

Planície da Batalha dos Sete Dias [CG14]

Esta grande planície foi o lar de uma imensa batalha entre as forças combinadas dos súditos leais do Imperador e a vasta legião dos mortos-vivos comandada pelo sinistro Orador de Sangue, Iuchiban. A batalha foi longa e extremamente custosa, enquanto todo soldado no exército do Imperador que caía aos Oradores se reerguiam e se juntavam aos números inimigos. Entre os vários heróis e vilões do dia estava um ronin chamado Reichin, um homem onda que havia sido previamente um batedor contra os Oradores de Sangue enquanto avançavam sobre a cidade de Ryoko Owari Toshi. Quando a batalha de sete dias terminou, Iuchiban fora derrotado, e por sua parte na batalha, Reichin recebeu permissão para fundar seu próprio Clã Menor, o Clã Lebre.

Shinomen Mori [CG15]

Até onde sabe o Império, a Shinomen Mori é a maior e mais densa floresta no mundo inteiro. Ela é certamente várias vezes maior que qualquer floresta do Império, e suas profundezas nunca foram totalmente exploradas por qualquer alma humana viva. Dentro de suas vastidões estão centenas de milhas quadradas que nenhum homem jamais viu. Mesmo a raça Naga, que reside quase inteiramente em seu interior, nunca a exploraram completamente ou aprenderam todos os seus mistérios. Os que estudaram os enigmas que emergiram da floresta acreditam que ela posa ser lar de várias passagens estáveis para outros reinos espirituais. Tais ocorrências são incrivelmente raras, mas com tão vasta área coberta por floresta, ninguém pode negar que isso seja possível.

Montanhas Espinha do Mundo [CG16]

O mais impenetrável conjunto de montanhas do Império é inquestionavelmente as Montanhas Espinha do Mundo, que praticamente seccionam o Império e separam metade dos Clãs Maiores de suas contrapartes. Alguns acreditam que a existência desta cadeia de montanhas preveniu mais guerras que qualquer outra força, mas é claro que tal tese nunca poderá ser autenticada. As Montanhas Espinha do Mundo são extremamente altas, e são menos estáveis que outras cadeias do Império. Embora haja regiões cultivadas na cadeia que existiram por décadas ou séculos se uma só vez, as que exploram as porções mais selvagens das montanhas logo se tornaram áreas propensas a avalanches e deslizamentos. Apenas os mais experientes montanhistas podem atravessar a cadeia impunemente.

Planície da Aliança dos Três Homens [CG17]

Esta planície relativamente irrelevante não é particularmente fértil ou tem qualquer valor estratégico significativo, mas ainda assim é um ponto de acesso para o Império austral pelo que seus limites representam. Por séculos a planície demarcou a fronteira entre as províncias do Clã Escorpião e as terras controladas por uma aliança de três Clãs Menores: Pardal, Raposa e Vespa, conhecida como a Aliança dos Três Homens. A planície foi local dos maiores confrontos entre essas duas forças. O Escorpião sempre foi imensamente superior militarmente à força de qualquer um dos três Clãs Menores, mas as táticas surpreendentes e cooperação da Aliança dos Três Homens sempre conseguiu prevenir o Escorpião de erradicar o que considerava uma pequena perturbação em seus planos elaborados. No século, XII o Clã Vespa e posteriormente o Clã Raposa se tornaram famílias do Clã Maior do Louva-a-deus, mas mantiveram íntimas e cordiais relações com o Pardal, e o surgimento da Aliança dos Clãs Menores significa que o Pardal ainda não tem que enfrentar seus vizinhos Escorpiões sozinho.

Rio de Três Lados [CG18]

Historicamente falando, o Rio de Três Lados é o corpo de água mais intensamente disputado do Império. Por causa de sua localização, o rio tem sido reclamado em tempos diferentes por Leão, Garça e Escorpião, e tem sido um componente vital ao comércio de cada um dos clãs. Embora os três clãs em questão sejam frequentemente inimigos, também houve longos períodos de tempo em que o rio foi considerado não reclamado e os três cooperaram contra a vontade em seu uso. Inevitavelmente, porém, um clã eventualmente tenta anexar o rio e os conflitos retornam.

Ponte da Maré Baixa [CG19]

Esta passagem natural é o principal meio de cruzar a Baía do Peixe Terremoto. Ela conecta as províncias principais do Caranguejo com as posses ao sul dos Yasuki e da Garça, incluindo várias das propriedades influentes dos Daidoji. Como diz o seu nome, a ponte só fica sobre a água durante a maré baixa, quando pode ser cruzada rapidamente e sem dificuldade (exceto pela lama e musgo do fundo do mar). Porém durante a maré alta ela é completamente submersa por cerca de seis metros de água, impossibilitando qualquer maneira de cruzá-la. Durante a maré alta é facilmente possível que barcos cruzem a ponte, e o tráfego pela região é cuidadosamente observado e regulamentado pelos Hida no lado ocidental e pelos Daidoji no lado oriental.

A ponte é um local de uma incomum cooperação entre Hida e Daidoji devido a um famoso incidente séculos atrás. O terceiro filho do Campeão do Caranguejo foi gravemente ferido e as tropas sob seu comando ameaçadas de completa erradicação pelo ataque dos poderosos onis. Ele sobreviveu por que o daimyo dos Daidoji e seu grupo de caça cruzaram a ponte e combateram os demônios. O lorde Daidoji lutou até que ele e os demônios desaparecessem abaixo das ondas, permitindo ao Caranguejo tempo para evacuar seu lorde ferido. Após a maré ter recuado, apenas o elmo do daimyo dos Daidoji pôde ser encontrado, e desde então os Hida têm reverentemente mantido um oratório à sua memória no lado ocidental da ponte.

Estreito Traiçoeiro e Montanhas do Arrependimento [CG20]

Este perigoso estreito é a única grande rota pelas Montanhas do Arrependimento, uma pequena cadeia montanhosa, talvez uma serra, localizada ao norte de Otosan

Uchi. As montanhas separam as províncias do Clã Fênix da Cidade Imperial, e em grande parte residem fora dos limites das terras de qualquer clã. A Fênix tem várias posses significativas imediatamente a norte do estreito, e o Louva-a-deus domina sobre a anteriormente neutra Cidade de Guarda do Dragão no extremo sul, mas não há grandes habitações ou propriedades ao longo da própria rota. Talvez por esta razão, elas são desabitadas e conhecidas por serem particularmente perigosas. O ciclo de gelo e degelo dos picos causa frequentes avalanches, e já houve relatos intermitentes de goblins e ogros na área por séculos. Alguns shugenjas teorizam que há um criadouro escondido para essas criaturas em algum lugar no fundo das cavernas e vales das montanhas, mas mesmo as mais dedicadas buscas nunca foram capazes de localizá-los.

Montanhas Crepúsculo [CG21]

Uma das mais austrais cadeias de montanhas de Rokugan talvez seja a mais antiga, e tem picos menores e menos íngremes que a Espinha do Mundo ou as cadeias da Muralha do Norte. Porém, de modo geral, isto significa que as depressões e vales são mais profundos também, e estranhas coisas normalmente se escondem em seus recessos.

Vale dos Dois Generais [CG22]

Este é o local de uma das maiores batalhas entre Leão e Garça, dois clãs que foram inimigos pela maioria da história do Império. O vale anteriormente anônimo foi o campo de batalha para um exército inteiro do Leão enfrentado por um igual número de tropas das províncias do Clã Garça, tornando-o um dos maiores combates a ocorrer entre os séculos III e XI. A batalha durou por sete dias, aumentando e diminuindo ao longo deste período de tempo, e milhares perderam suas vidas. Na conclusão da batalha, a general Matsu enfrentou o general Kakita em combate pessoal, e embora a Matsu tenha sido vitoriosa, ela sucumbiu aos ferimentos momentos depois. A honra e sacrifício dos dois oficiais foi o bastante para encerrar a batalha, e os dois clãs posteriormente cooperaram em erigir um oratório em suas memórias no vale.

Muralha Sobre o Oceano [CG23]

Embora alguns consideram essas montanhas parte da cadeia das Montanhas Crepúsculo, muitos registros as identificam como um conjunto separado. Ainda menores que as Montanhas do Arrependimento, as montanhas Muralha Sobre o Oceano são completamente irrelevantes, e servem em grande parte como barreira natural entre as propriedades do Caranguejo e da Garça.

Lago da Margem Branca e Planície das Margens Brancas [CG24]

Planície das Margens Brancas é onde os exércitos do Clã Unicórnio, poucos dias após voltarem ao Império, enfrentaram o exército do Clã Escorpião no campo de batalha. A luta foi intensa, mas o poder inesperado da cavalaria do Unicórnio ganhou o dia e o Escorpião foi lindamente derrotado. Muito pouco depois da conclusão da batalha, chegaram notícias da Cidade Imperial que o Unicórnio havia provado sua tese de serem descendentes do Clã Ki-Rin e, com ajuda da Garça, foi aceito pelo Imperador como um Clã Maior.

A Planície das Margens Brancas é levemente desenvolvida, com apenas poucos vilarejos aparecendo na costa do Lago das Margens Brancas que domina a área. Dizem que o lago tem criaturas inteligentes chamadas ningyo vivendo em suas profundezas, mas isto é geralmente tido como superstição camponesa.

Exemplos de Sementes de Aventuras: Desafio, Foco, Saque

O que se segue nesta seção é uma reunião de curtas "sementes" de aventuras, apresentadas em um formato específico. Em cada caso, a potencial aventura é oferecida em três seções. "Desafio" apresenta a situação básica, "Foco" oferece uma complicação ou exploração do cenário e "Saque" se refere a como os PdJs devem lidar com ela, bem como oferecer inesperadas reviravoltas que o Mestre pode liberar para manter os jogadores pensando.

Essas sementes de cenários são projetadas para ser genéricas e indefinidas, permitindo que Mestre e jogadores as transformem em suas próprias aventuras. Cabe ao Mestre determinar exatamente onde e quando esses cenários ocorrem, e povoá-los com interessantes PdMs e descrições. Além disso, é importante notar que o envolvimento dos PdJs em um Desafio/Foco/Saque pode ocorrer em quase qualquer lugar e de qualquer forma. Os PdJs podem estar entre os mencionados no Desafio, ou conhecerem alguém no Foco, ou passar por ali juntamente antes do Saque ocorrer. Use-os como inspiração para suas próprias aventuras, ou invente seus próprios DFS e construa seu épico ao redor dele.

O Amaldiçoado

- **Desafio:** Um pequeno vilarejo remoto é assolado por constantes visões de um espírito perdido procurando por algo ou alguém importante. Os aldeões não conhecem o espírito, nem do que ele fala, mas buscam se libertar de suas constantes visitações.
- **Foco:** O lorde local, há muito longe da agonia de seu povo, não considera os espíritos transeuntes como um problema muito grande. Como tal, ninguém foi enviado para investigar a assombração.
- **Saque:** O líder da vila, tomado pelo terror que seus aldeões devem suportar, busca uma bruxa para por uma maldição no desalmado e injusto lorde.

Um Convite

- **Desafio:** Um jovem ji-samurai recebe uma visita de um lorde desconhecido de um castelo longínquo.
- **Foco:** A jornada até o castelo é longa e árdua, cheia de truques e armadilhas. Porém, nenhuma delas é mortal.
- **Saque:** Quando o samurai finalmente chega, o castelo é uma ilusão de fantasmas, incansáveis por anos de negligência.

Coração das Trevas

- **Desafio:** Um religioso e devoto daimyo permite que monges viajantes fiquem em seu castelo por algumas noites e até mesmo estende o uso de seu oratório familiar aos ascetas.
- **Foco:** Na segunda noite, vários servos que vivem na fortaleza ficam violentamente doentes. Os sacerdotes do pró-

prio lorde são incapazes de explicar a causa da moléstia. Eles recorrem aos monges estrangeiros por ajuda.

- **Saque:** Deixados a sós para cuidar dos doentes, os monges realizam um ritual de *maho* nos camponeses doentes, retirando seus espíritos e criando profanos ressuscitados de seus corpos sem vida.

Darei Minha Vida...

- **Desafio:** Um samurai desgraçado perambula de um lugar para outro, buscando redenção ou uma existência com propósito.
- **Foco:** Um Escorpião encontra o samurai durante um episódio de extrema embriaguez. Após ouvir a triste história do samurai...
- **Saque:** Vestindo suas roupas no samurai, o Escorpião o mata e o deixa morto em um lugar óbvio para os magistrados descobrirem. O Escorpião, agora "morto", pode agir da maneira que melhor beneficiar seu clã. Porém, o samurai desgraçado pode ter inimigos ou membros de família procurando por ele...

Glória Antes da Honra

- **Desafio:** Um general do Leão, levado pelo ego, ataca uma fortaleza da Garça na fronteira. Uma curta luta irrompe e centenas ficam feridos ou mortos nos dois lados da batalha.
- **Foco:** Membros do Clã Leão, incapazes de repreender o general abertamente, se encontram gritando contra a Garça na corte Imperial, condenando os atos do clã e abrindo velhas feridas. A Garça, chocada pelas repreensíveis ações do Leão, focam sua máquina política, não deixando espaço para paz.
- **Saque:** Em um apelo por uma nova era de paz, o Imperador se recusa a tomar um lado. À medida que os ânimos esquentam, as condições pioram na corte, e conversas de guerra aberta crescem de murmúrios para gritos.

Homens do Norte

- **Desafio:** Um estrangeiro visita uma casa de chá em um pequeno vilarejo do Unicórnio. Ele fala uma língua desconhecida e seu semblante é estranho e irreconhecível.
- **Foco:** Todos ficam intrigados com ele, e mantêm distância, talvez nojo, mas nenhum dano é feito a ele até samurais bêbados entrarem na casa de chá. Primeiro insultando, depois degradando e finalmente violentos.
- **Saque:** Uma luta inevitável ocorre, quando sonora e poderosa magia irrompe dentro do estabelecimento. Quando a fumaça abaixa, os samurais estão mortos bem como alguns camponeses inocentes. O estrangeiro não está em lugar algum...

Ingênuo

- **Desafio:** Um jovem samurai, muito inexperiente para liderar adequadamente, herda um castelo e quase 1.000 servos. Entre eles, um senescal amargurado por sua falta de mobilidade superior, e um corrupto conselheiro que deve muitos favores a um lorde de outro clã.
- **Foco:** Desafios imensos recaem constantes sobre o jovem lorde. Cada vez que ele pensa em avançar com a causa de sua família com uma decisão mal aconselhada, ele na verdade degrada a qualidade de vida de seu povo.
- **Saque:** O senescal e o conselheiro juntam forças, tentando proteger o jovem lorde dos severos estados de suas próprias terras e povo até que seja tarde demais...

Kill Bill Parte Um

- **Desafio:** Um cortesão da Garça humilha completamente uma samurai-ko Matsu na corte. Por estar bem abaixo de sua posição, ela engole a desgraça e deixa a corte.
- **Foco:** Ao retornar para casa envergonhada, a Matsu trama vingança sobre o Garça que lhe causou a desgraça.
- **Saque:** Em uma noite sombria e chuvosa, a samurai-ko aparece na casa do Garça vestida como uma ronin... Sua mente fixa em planos de assassinato.

Lenda Local

- **Desafio:** Rumores persistentes de um ronin exibindo perícia com a lâmina muito avançadas para seus anos e treinamento.
- **Foco:** Sua infâmia o precede. A todo lugar que o ronin viaja, camponeses o tratam com atenção e outros ronins imploram para treinar com ele.
- **Saque:** Contra sua vontade o ronin adota um discípulo/aluno e não demora muito, um pequeno grupo de alunos o segue de um vilarejo para o outro. Notícias logo chegam ao daimyo local... Que não está nada feliz em ouvir sobre este dojô/exército móvel.

Mentiras e Mais Mentiras

- **Desafio:** Um velho e arrependido enganador do Escorpião visita um pobre sábio da Fênix. O Escorpião diz que quer se livrar dos pecados de seu clã. Antes de tirar a própria vida, ele dá ao sábio um diário contendo enigmas e meias verdades.
- **Foco:** O Fênix, cheio de curiosidade, se esconde em seu templo e estuda o diário. Após meses de leitura, ele esbarra em uma passagem sobre o amaldiçoado sangue Yogo ainda estar presente nas linhagens da Fênix. Acreditando que o livro seja verdadeiro, o sábio apresenta a obra ao seu senhor.
- **Saque:** Sem saber que o diário implica que seu próprio senhor seja um descendente de Yogo, o sábio apresenta a obra em um salão cheio de estudiosos Asako e Isawa.

No Fim dos Tempos

- **Desafio:** Um profeta prediz várias coisas, incluindo os eventos que causarão o fim do mundo.
- **Foco:** Samurais locais o consideram louco, especialmente quando suas palavras levam a revoltas camponesas.
- **Saque:** Então uma de suas profecias se realiza...

Nove Caudas

- **Desafio:** Uma bela dama de outro clã se aproxima de um samurai, atraindo-o aos seus braços. Pela manhã, a dama se foi – e sinal algum de sua existência pode ser encontrado. Outros samurais de seu séquito não se lembram dela, a cidade não tem informações de sua chegada, e seu próprio clã nega que ela tenha sequer existido. O *obi* do samurai desapareceu, mas nada mais é estranho.
- **Foco:** Nove meses depois, a dama reaparece em um sonho. O samurai é instruído a ir a um pequeno oratório próximo e procurar por um sinal dos Paraísos

Celestiais — e o encontra, na forma de um bebê esquálido. O bebê está amarrado em seu próprio obi. Ao que tudo indica, a criança pertence a ele.

- **Saque:** A 'dama' é uma *kitsune*, *mikokami* ou outro ser mágico que se apaixonou pelo samurai e desejava ter um filho seu. O bebê é mágico, especial e muitos oponentes virão atrás dele para encerrar sua existência pura. Se a criança sobreviver à maturidade, uma profecia se realiza o samurai é recompensado além de sua imaginação, talvez até mesmo com a habilidade de se juntar à sua esposa espírito em sua imortalidade.

Planos Cuidadosamente Traçados

- **Desafio:** Um bando de ronins famintos toma um vilarejo como refém, incluindo um shugenja, um monge e duas freiras.
- **Foco:** Não querendo arriscar as vidas do clero, o magistrado local negocia sua libertação, oferecendo cavalos, kokus e outros bens valiosos aos ronins.
- **Saque:** Se o trato for feito, os ronins tentarão esta tática várias vezes. Mas a única alternativa pode ser a morte dos reféns.

Por Minha Própria Mão

- **Desafio:** Um famoso governador distrital do Clã Caranguejo, desesperado por uma explicação da constante pobreza de suas posses, faz uma barganha com um agiota da Garça. Em troca de um empréstimo de 2.000 kokus de arroz, o Caranguejo prestará os serviços de uma dúzia de samurais de elite do Caranguejo para cobrir os interesses do empréstimo, pago ao longo de cinco anos.
- **Foco:** No caminho, os Caranguejos são emboscados e assassinados, com táticas muito além das de bandidos ou bakemonos. O governador do Caranguejo, incapaz de explicar a morte de seus homens, agora tem um problema maior. A quantia deve ser paga ao Garça, e tirar ainda mais forças da Muralha Kaiu só diminuirá a força de sua propriedade. E é claro o empréstimo ainda deve ser pago.
- **Saque:** Quando um pacote chega à sede do governador com uma arma quebrada dentro, os restos de uma arma de seu guarda de elite perdido, o governador vê o seppuku como sua única opção restante... A menos que alguém possa descobrir a verdade por trás do ataque.

Uma Proposta de Paz

- **Desafio:** No caminho de um encontro de paz, delegados são emboscados e assassinados, seus corpos deixados como mensagem e aviso.
- **Foco:** Magistrados de Esmeralda e Jade são enviados para investigar, mas os ânimos na corte já estão fervendo.
- **Saque:** Quando não se ouve mais notícias dos Magistrados, começa a parecer que alguém quer que esta guerra ocorra...

Sem Honra, Sem Glória

- **Desafio:** Um jovem samurai falha em seu gempukku e desgraça sua família. Devido a sua idade, seu senhor o nega do direito de seppuku e o bane de seu clã.
- **Foco:** Tornando-se um ronin, o jovem samurai deve aprender a lutar por conta própria. Rapidamente ele aprende a usar sua espada como ganha pão, adotando trabalhos de proteção e eventualmente servindo de músculos para um chefe de quadrilha (*oyabun*).
- **Saque:** Enquanto visita um vilarejo distante, o irmão caçula do samurai é morto por um capanga da gangue do oyabun. Descobrindo isto, o ronin desgraçado agora deve escolher entre a família que o expulsou e a família que o alimenta.

Trevas Chamam Trevas

- **Desafio:** Uma dupla de samurais é emboscada e capturada por bandidos (talvez bêbados ou apenas desesperados). Torturados e abatidos, os samurais são finalmente liberados após os bandidos cortarem seus nós de cabelo e quebrarem suas espadas.
- **Foco:** Desgraçados e humilhados irrecuperavelmente, os dois samurai escolhem não cometer seppuku. Ao invés disso, eles se disfarçam de monges e saem em busca de vingança.
- **Saque:** Deixando uma trilha de matança que não pode ser descrita como outra coisa senão desumana, os dois "monges" viajam por Rokugan procurando injustiças e punindo os responsáveis, amedrontando a população e chamando atenção da ralé podre do Império. Logo, eles são taxados como perigosos criminosos.

Tudo que Não é

- **Desafio:** Um escriba Asako, enlouquecido pelas palavras de um manuscrito profético, arranca os próprios olhos e língua em um surto inexplicável de loucura. Os Mestres Elementais da Fênix têm que ocultar o evento, mas notícias e rumores se espalharam e já chegaram à capital.
- **Foco:** Conselheiros reacionários próximos ao Imperador pedem o fim das bibliotecas Asako — claramente nenhum bem pode vir delas. Cortesãos dos vários clãs lutam por seus próprios planos, em meio à controvérsia e calamidade nas cortes internas. Alguns até mesmo dizem que seus próprios clãs fariam trabalho melhor protegendo o Império de segredos mágicos "desconhecidos".
- **Saque:** Enquanto isto, a profecia espera por aqueles a quem ela pode afetar, avisando os terríveis eventos futuros.

Uma Aventura Completa de Exemplo: Torneio dos Samurais

Por Rob Hobart (das ideias de Parvez Yusufji)

Esta aventura é baseada no conceito "Convite" descrito anteriormente neste capítulo, e é projetada para apresentar aos jogadores o mundo de Lenda dos Cinco Anéis, bem como ao modo que investigações criminais funcionam em Rokugan (o que é consideravelmente diferente no mundo moderno). A aventura é construída ao redor do conceito de tensões crescentes entre dois clãs, Dragão e Fênix. Porém, se isto não serve ao conceito de Rokugan do Mestre, dois outros clãs podem facilmente ser substituídos com algumas mudanças nos nomes.

As famílias Isawa e Asako decidiram tentar aplacar essas tensões sediando um assim chamado "Torneio de Samurais" nas terras da Fênix. Este torneio será uma disputa, mas não de perícias bugei. E sim testará as perícias de corte e pacíficas dos participantes, as que podem aumentar a harmonia e beleza do Império — poesia, pintura, dança, etc. Deste modo, os Isawa esperam persuadir o resto do Império a ver que paz é preferível à guerra.

Esses nobres planos serão interrompidos por um crime brutal — o anfitrião, Asako Shizu, será assassinado. E parecerá de início que um Dragão exaltado, Mirumoto Rai, é o culpado. Rai se proclamará inocente, mas não pode fornecer um álibi para si — ele está cometendo outro crime, um romance secreto com uma mulher casada, Doji Aiko. O romântico Rai está em um dilema — ele não quer desonrar seu verdadeiro amor, mas também não quer que uma falsa acusação desonre a família Mirumoto e possivelmente leve os Isawa a escolher a guerra com o Dragão.

Cabe aos PdJs tentar limpar o nome de Rai. O real criminoso é na verdade um samurai Shiba chamado Reikun, cujo irmão mais novo foi morto durante um recente conflito na fronteira. Reikun está louco pela tristeza, e quer forçar o resto do Clã Fênix a apoiar a guerra contra o Dragão — não importa a que custo.

Já que esta é uma aventura não orientada ao combate, não há dados de muitos PdMs. O clímax do cenário deve ser os PdJs testemunharem perante a corte para inocentar ou acusar Mirumoto Rai. Se os PdJs descobrirem o bastante, eles podem de fato ser capazes de colocar a culpa em Shiba Reikun, que exigirá um duelo para limpar o seu nome. Um dos acusadores então terá que enfrentá-lo em um duelo... A menos que sejam todos shugenjas e cortesãos, neste caso eles terão que pedir um campeão.

A aventura presume que os PdJs estarão ao menos interessados no que acontece no Torneio dos Samurais. Se eles não tiverem motivos pessoais para se envolverem, você pode ajustar a aventura para fornecer mais ganchos para ganhar seus interesses.

Começando a História

Torneio acontece em Aojiroi Oku Shiro, o Castelo do Carvalho Pálido, localizado na província Kyuukai das terras da Fênix. O castelo é famoso como o lugar de sepulcro do Imperador Hantei XVII, que ignorou a tradição e exigiu que fosse enterrado — e não queimado — em um campo próximo aonde a mulher que ele amava havia nascido. Abaixo do castelo estão as Planícies do Carvalho Branco, férteis terras agrícolas que ficam entre a grande floresta de Isawa Mori e as montanhas da Fênix.

Presume-se que os PdJs tenham sido convidados para ir ao torneio de "virtudes samurais". PdJs ronins, se estiverem presentes, pode-se presumir que também têm convites — afinal, a Fênix não é tão hostil a ronins quanto outros clãs.

Quando os PdJs chegam, o salão principal de Castelo do Carvalho Pálido está decorado com bandeiras festivas. As finas paredes de madeira do salão foram abertas para revelar o pátio central e o jardim do castelo, onde o grande carvalho cresce, supostamente no mesmo local onde Hantei XVII foi sepultado. Muitos samurais caminham pelos jardins, admirando a frondosa árvore, enquanto outros samurais no salão visitam as mesas servidas com doces de arroz, sushi e outros pratos. Servos quietos se apressam com bandejas de chá e sakê. Uma tropa de artistas da Garça está presente também, apresentando música leve e agradável no biwa, tambor taiko e samisen.

Esta á uma oportunidade para os PdJs se misturarem aos vários PdMs samurais do torneio (vide "Uma Seleção de Visitantes", a seguir).

Eventualmente, o anfitrião do evento, Asako Shizu, chega no salão. Ele é um homem calmo e imaculadamente vestido em seus trinta anos. Todos se curvam em reverência, e ele saúda os samurais com um breve discurso. "Honrados visitantes, saúdo-vos a Aojiroi Oku Shiro, e a nosso humilde torneio. Na verdade, porém, este não é um torneio, mas uma celebração, uma esplêndida demonstração da virtude samurai. Entretanto, este não será uma disputa de duelos combativos." Alguns olhares surpresos, rapidamente ocultos atrás dos leques, rapidamente passarão entre alguns visitantes. "De fato, estamos aqui para nos lembrar que o caminho do samurai também é o da cultura. Um samurai não precisa lutar no campo de batalha para se provar honrado e talentoso. Em tempos de paz há muitos outros samurais que servem aos seus senhores com distinção. Os Isawa e nós, os Asako, sempre veneramos a paz, desde a fundação do Império. Tem sido nossa honra servir ao Império e ao Imperador como guardiões do conhecimento e protetores dos heimins, e sabemos que todos os clãs entendem e compartilham nosso desejo de paz, especialmente agora." Ele repousa os olhos só por um momento nos bushis do Dragão e da Fênix na sala. "O torneio será de poesia, pintura, dança e cerimônia do chá. O famoso artista Doji Yujiro será o juiz das primeiras duas disputas, e o honrado cortesão Isawa Masahiro julgará as duas outras. Mas antes que o torneio comece, vamos passar algum tempo nos conhecendo. Lembremo-nos que enquanto estamos vigilantes contra os inimigos do Imperador, não somos inimigos uns dos outros. Somos irmãos, cidadãos do Império, servindo ao Imperador." O Asako ergue um copo de sakê em um brinde. "Ao Imperador!"

Nenhum samurai honrado negará tal brinde. Após o brinde, algum tempo passará enquanto os vários visitantes se circulam, conversando e trocando boatos, compartilhando as últimas notícias e explorando os outros competidores. Novamente, esta é uma oportunidade para você apresentar os vários PdMs listados a seguir. Você também pode usar a conversa e boatos dos PdMs para apresentar qualquer grande rumor político ou eventos que sejam parte da linha narrativa de sua campanha.

Uma Seleção de Visitantes

A seguir está uma lista dos mais proeminentes e interessantes PdMs presentes no Castelo do Carvalho Pálido. Porém, além disso, haverá cerca de vinte cortesãos e samurais menores, a maioria da Fênix, logo você deve se sentir à vontade para improvisar PdMs adicionais para fazer a história se adequar à sua visão de Rokugan. Pode-se presumir que muitos dos PdMs comuns são de Nível de Sabedoria Um ou, no máximo Nível Dois, com atributos apropriados.

Asako Shizu, daimyo de Aojiroi Oku Shiro. Shizu é calmo e de fala suave, com uma voz calma e culta (vantagem Voz). Ele sofre de uma tendência de ser julgador e um pouco exigente, e por vezes destacará seus pontos sobre "paz e irmandade" ao ponto de ser irritante. Não que qualquer um se incomode com isto — Shizu é um daimyo provincial com Status 6,0, e supera todos os outros no castelo. Ele também tem uma tendência de culpar a família Mirumoto pelos atuais problemas, o que é um tipo de curto circuito aos seus esforços de paz. Shizu é viúvo — sua esposa Kaorin morreu no parto anos atrás. Seus dois filhos vivos (ele tem um filho, Sokuto, e uma filha, chamada Kaorin em homenagem à sua mãe) estão treinando nas escolas da Fênix..

Isawa Masahiro, Karo e cortesão. Masahiro é o *karo* (conselheiro) de Shizu, e ajuda a manter o castelo em ordem, assim como serve de intermediário entre seu daimyo e a família Isawa. Ele já passou dos vinte, belo mas um pouco gordo, e usa cabelo comprido e amarrado para trás em um rabo de cavalo, ao estilo da Garça (ele treinou na escola de Cortesãos Doji, ao invés de uma escola da Fênix). Sua esposa, Isawa Sukimi, é uma pequena e tímida mulher, treinada como shugenja, que o segue e reforça tudo que ele disser ou fizer. Masahiro é um leal e real servo de seu daimyo e da família Isawa, e trabalhará para os planos Isawa (paz, reconciliação e honra) incansavelmente. Não tendo as falhas de seu daimyo, e melhor treinado nas artes da corte, ele também sabe quando recuar e mudar de assunto. Ele é bem propenso, de fato, em encontrar tópicos controversos para atrair sua audiência. Muitos PdJs o consideram um homem agradável e atraente.

Asako Keiko, Historiadora. Keiko é uma bela e calma jovem, solteira, de 21 anos. Ela é a historiadora da corte de Asako Shizu, e é treinada na Escola de Mestres do Saber. Keiko é uma calma e iluminada jovem, muito honrada e comportada. Entretanto, ela tem um aroma de escândalo sobre ela— há três anos ela foi acusada de maho (magia negra) por um Inquisidor Fênix. Embora ela tenha sido totalmente inocentada das acusações, o dano dos boatos e rumores permanecem.

Isawa Hitsukawa. O outro Isawa daqui é um velho homem quieto, quase na idade de se aposentar. Ele é um shugenja do Ar com um profundo interesse nos espíritos e Fortunas, e também é bem treinado no Tao de Shinsei. Hitsukawa é livre de problemas e conexões sentimentais — de fato, ele já é meio monge. PdJs iluminados ou eruditos o considerarão agradável e educativo de se conversar. Ele apoiará a posição Isawa, mas o faz com menos vigor e fervor do que outros, preferindo empregar parábolas e citações pungentes do Tao.

Shiba Reikun, Oficial Militar Amargurado. Reikun é um homem frio e sério em seus vinte anos, musculoso e esguio, com uma branca e riscada cicatriz de katana em um dos braços. Ele será polido mas distante de muitas pessoas de fora de seu clã, e friamente hostil aos Dragões (mas sem violar os limites da etiqueta). Reikun é um *taisa* (capitão) do exército da Fênix, e foi convidado por sempre ter sido um obediente servo dos Isawa. Porém, isto mudou. Seu irmão mais novo, Tokaro, com quem tinha um laço kármico, foi morto em um conflito de fronteira com o Dragão no último verão. Agora Reikun é um homem cheio de amargura e frieza, nutrindo ódio, um ódio que se virou contra o Dragão — Reikun está furioso pelos Isawa e Asako estarem buscando a paz quando acredita que deveria estar procurando vitória e vingança. Se tivessem sofrido a sua perda, talvez eles entendessem... Ele normalmente não revela suas reais emoções aos PdJs, mas se algum deles também for hostil ao Clã do Dragão, ele pode expressar um pouco da verdade — ao menos sobre a morte de seu irmão.

Doji Yujiro, Esplêndido Artista. Yujiro é um homem magro e quase afeminado com uma voz bela e musical. Ele traja kimono de corte de supremo esplendor, e o branco de seu longo e

bem cuidado cabelo salta aos olhos. Ele é conhecido e famoso como artista Kakita, poeta e pintor, e mestre da palavra e pincel. Yujiro está aqui como assistente voluntário à busca Isawa por paz. Cada palavra e gesto seu é um ato calculado de perfeição — ainda mais do que muitos samurais, ele usa uma máscara pública, e não há nada natural ou espontâneo sobre ele. Ele é charmoso, mas é um charme artificial, uma face pintada. Ele nunca faz ou diz nada sem propósito. Ele também está sendo traído por sua esposa. Yujiro não sabe disso — suas brilhantes perícias em ler e manipular as pessoas à sua volta nunca se estenderam à sua própria mulher, e ele simplesmente presume que sua esposa é tão honrada e fidedigna quanto ele.

Doji Aiko, Esposa Insatisfeita. A esposa de Yujiro é uma mulher muito bela e enérgica, cheia de fogo e ânimo, bem diferente do frio autocontrole de seu marido. Ela flertará casualmente com qualquer homem belo ou charmoso que lhe aparecer, embora ela tenha o cuidado de não dizer nada risível como uma piada. Aiko tem um coração apaixonado, e está chateada ao extremo com seu elegante e calculista marido. No ano passado ela teve um tórrido romance secreto com Mirumoto Rai, e ela usará esta reunião como uma oportunidade para renová-lo.

Mirumoto Rai, Bushi Descontente do Dragão. Este jovem bushi Dragão é um *chui* (tenente) dos exércitos do . Ele é esbelto e belo, bonito de uma maneira clara e precisa. Seus olhos escuros às vezes brilham de emoção, e ele acha difícil suportar a conversa dos cortesãos por muito tempo — Rai é um homem de guerra, não das cortes. Ele, porém, tem um real talento artístico — como muitos Dragões, Rai é um "samurai poeta" e por vezes compõe haikus de cabeça enquanto pratica katas de espada. Ele está aqui contra a sua vontade. O Dragão recebeu convites para este torneio como todo mundo, e foi Rai quem recebeu o dever de ir. Ele foi instruído a sabotar os esforços diplomáticos dos Isawa. Porém, logo após sua chegada, a presença de Doji Aiko desastrosamente o distrai de seus deveres.

Ikoma Katsu, Bardo e Historiador do Leão. O principal representante do Leão é um homem baixo de face chata com grandes e aparentemente desajeitadas mãos e cabelo raspado e amarrado em um austero nó samurai. Ele fala lenta e cuidadosamente, com grande dignidade e peso, e sempre cita exemplos de grandes samurais e famosas batalhas para apoiar qualquer declaração que possa fazer. Katsu se oporá aos esforços de paz dos Isawa. Porém, ele o fará com muito maior perícia que Mirumoto Rai ou Shiba Reikun, tratando todos com total cortesia e respeito, e empregando cuidadosos e sutis truques de retórica para se posicionar.

Bayushi Ejiro, Cortesão do Escorpião. Este pequeno e indiscreto homem traja uma *mempo* (máscara) de madeira que esconde toda a sua face exceto por sua boca

e olhos. Sua boca normalmente está sorrindo, e sempre fala de maneira amigável e confidente, como um amigo fala com o outro. Ele fará questão de se apresentar a todo visitante no castelo, e perguntará a cada PdJ sobre seus objetivos, propósito e passado — mas sem passar dos limites da propriedade. Qualquer um que fale com Ejiro tem a incômoda impressão de que ele sabe tudo a seu respeito.

Hida Fuya, Visitante do Caranguejo. Este homem é de tamanho normal, diferente de muitos Caranguejos que são notados por seu físico, mas seus maneirismos são os do "típico Caranguejo" — barulhento, rude e irascível. Ele tem uma perna de madeira, e não possui seu braço direito até o cotovelo. Já que não pode mais ser útil lutando, o Clã Caranguejo o usa como diplomata, o lançando às várias reuniões de corte que consideram pouco importantes. Fuya vê este "torneio" como pouco mais do que uma chance de comer boa comida e beber muito sakê. Se tiver a chance, ele narrará a horrenda batalha em que perdeu seus membros.

Shinjo Agui e Shinjo Shujiri. Esses dois representantes da família Shinjo são irmãos, separados por um ano. Agui treinou com os Iuchi como um shugenja, enquanto Shujiri é um bushi. Agui é alegre e amigável, sem preconceitos ou inimigos, e gosta de divertir os outros com a flauta. Shujiri parece um homem similar, também com gostos musicais — ele toca tambores taiko, e seus duetos musicais tendem a ser intensos e rápidos, cheios do espírito da estepe aberta. Porém, Shujiri parece mais sério e moroso do que Agui, e tende a ser um pouco antissocial, essencialmente perto de Escorpiões (ele está sendo chantageado pelo Clã Escorpião, devido a uma falha pessoal sua). Nenhum deles tem qualquer objetivo ou propósito no torneio, além de representar seu clã honradamente e bem.

Kitsune Retsu, Shugenja do Louva-a-deus. Este jovem de 15 anos acabou de passar pelo gempukku, e está em sua segunda viagem para fora das terras Kitsune. Ele é um belo jovem, embora facilmente assustado ou intimidado, especialmente por mulheres bonitas. Seu pai é um lorde menor da família Kitsune (dependendo de quando sua campanha é ambientada, Retsu pode estar representando o Clã Raposa independente ao invés do Louva-a-deus). Retsu é um jovem homem enérgico e impressionável. Ele rapidamente será vencido pelos apelos do Clã Fênix, e falará contra os males da guerra. "Nossa própria família vive em íntima harmonia com os animais e espíritos da natureza — e na natureza, não há guerra".

Kitsune Sanae, Samurai Louva-a-deus, guarda-costas de Retsu. Sanae é uma quieta e gentil mulher em seus vinte anos, cujos olhos mostram tons de verde em meio ao marrom escuro. Ela usa o cabelo longo e cuidadosamente amarrado em um rabo de cavalo de uma dama, e sempre se move e fala com completa calma e deliberação. Treinada como uma bushi Yoritomo, ela evita usar armadura ou carregar armas exceto quando necessário, e passa o resto de seu tempo vestida em um formal kimono fluido, armada com uma simples tanto amarrada em seu obi. De fato, muitos a tomaram por uma cortesã ou shugenja no primeiro encontro. Ela está aqui como protetora de Retsu, e se manterá próxima do garoto sempre que possível.

Entrega dos Presentes

Após os PdJs terem uma chance de circular, encontrar com os vários PdJs, e ficar a par dos boatos atuais, Isawa Masahiro dará um passo à frente. "Em honra às celebrações de hoje, os Isawa têm um presente aos clãs representados. Por favor, aceitem esta bela escultura, que representa a união e força do Império Esmeralda." Masahiro gesticula, e servos retiram um véu de seda de uma das mesas. Por baixo está uma bela escultura de marfim, jade e ouro. Ela detalha o *mon* das maiores famílias de cada clã, trabalhados em joias e metais preciosos, circulando um grande mon Imperial no centro. Já que há apenas uma escultura, o presente deve ser compartilhado — Masahiro explica que o enviarão em uma peregrinação, passando um inverno na corte de cada Campeão de clã em sucessão. Ele então pede que os visitantes aceitem o presente em nome de seus clãs.

Qualquer número de PdJs pode ser escolhido para aceitar o presente por seu clã, enquanto clãs não representados pelos PdJs devem ser "preenchidos" por PdMs da lista de visitantes. Exceção: Mirumoto Rai sempre será escolhido para aceitar pelo Dragão, mesmo que haja um PdJ Dragão presente.

Já que é um presente, a etiqueta adequada é recusar o presente duas vezes, permitindo que o concessor o ofereça três vezes. Você pode fazer os PdJs rolarem Etiqueta/Astúcia contra NA 10 para se lembrarem disto, se os jogadores estão cientes disso (caso contrário, garanta que um dos PdMs aceite antes que qualquer PdJ tenha chance de fazê-lo). Aceitar um presente sem recusar duas vezes é considerado uma Quebra Menor de Etiqueta, e um insulto a quem presenteia, implicando que o presente não vale nada. Isto pode custar Honra e talvez um ponto ou dois de Glória.

Eventualmente, chega a hora de Mirumoto Rai aceitar em prol do Clã Dragão. Isawa Masahiro se curva diante dele. "Mirumoto Rai, em nome do Dragão, por favor aceite esta bela escultura, simbolizando os sinceros desejos do Clã Fênix de que a paz e união prevaleçam pelo Império."

Mirumoto Rai olha incomodado para a escultura. Seus olhos passam pela multidão por um breve instante. "Eu lhe agradeço por esta... Escultura."

As pessoas murmurarão e sussurrarão suavemente, reagindo a esta quebra de etiqueta. Isawa Masahiro fica perplexo por um momento, mas então se recupera, sorri polidamente e avança para o próximo representante de clã. Um PdJ que observe Rai após este acidente pode rolar Investigação/Astúcia contra NA 15 para perceber que ele está desconfortável com seus próprios feitos... E que quando olhou em volta antes de aceitar, seus olhos penderam por um momento infeliz sobre Doji Aiko.

A Primeira Disputa: Poesia

Após o insulto na cerimônia de entrega de presentes, os Isawa iniciarão o Torneio dos Samurais assim que possível. Após apenas poucos minutos, Doji Yujiro aparecerá e falará em sua musical e perfeitamente modulada voz. "Agora que fomos abençoados com este presente, é hora de nossa primeira disputa. A criação de um poema é a expressão da alma. É uma arte tão essencial ao Bushidô quanto a espada ou o arco. Vocês são convidados agora a compor seu melhor haiku, e compartilhá-lo com todos aqui reunidos."

A Fênix não exigirá que todos compitam — um PdJ pode se curvar sem vergonha se achar que sua perícia é insuficiente. Entre os PdMs, o mais jovem dos dois Unicórnios, Shinjo Shujiri, ficará fora da disputa (ele só conhece poesias de viagem do Unicórnio, o que não atende ao critério aqui).

Se um jogador quiser de fato compor o haiku de seu PdJ, a métrica é 5-7-5 (número de sílabas por linha). Um haiku "verdadeiro" também conterá algum tipo de aliteração ou mudança irônica entre as primeiras duas linhas e a terceira. Se, ao invés disso, preferir usar Testes de Perícia, ou como complementação, para escrever o poema, os PdJs podem rolar Arte: Poesia/Astúcia contra NA 15. Você pode conceder Incrementos Livres à rolagem para aqueles que de fato compuseram um poema, se você desejar recompensar seus esforços, ao menos dê um Incremento Livre por descrever seu tópico (ao invés de simplesmente rolar os dados).

Para propósitos de competição do Torneio, todos que atinjam o NA básico ganham 1 ponto. Para cada Incremento (incluindo Incrementos Livres), eles recebem 1 ponto adicional.

Os PdMs também comporão poemas (exceto por Shinjo Shujiri). Muitos deles serão apenas esforços rasos que receberão apenas 1 ponto cada, mas as descrições a seguir são dignas de nota.

Doji Aiko sorri empolgada enquanto recita o seu poema. Um PdJ que observe as reações dos PdMs a este poema pode fazer um Teste Simples de Astúcia contra NA 20 para notar um rubor na face de Mirumoto Rai, que em seguida parece distraído e perdido em seus pensamentos (ganha 2 pontos):

Riso e música
Mulheres correm nos salões
Casa de segredos

Ikoma Katsu (ganha 3 pontos):

Vida e morte se unem
Propósito e verdade
O ciclo Celeste

Asako Keiko (ganha 2 pontos):

Luz sobre sombra
A pureza dos Trovões
Ri a criança

Kitsune Sanae (ganha 2 pontos):

Verdes olhos veem
A trilha pelo bosque
Guia pelos Kamis

Shiba Reikun recita seu poema em alto e sonoro tom, seus olhos fixos à frente. Há murmúrios chocados sobre os temas tristes de sua obra, e olhares de reprovação cruzam brevemente as faces dos Isawa e Asako que estão presentes. (ganha 1 ponto)

Alva ave e ígnea
Indo até os claros céus
Caem cinzas amargas

Hida Fuya limpa a garganta e murmura por um tempo antes de oferecer sua contribuição. Ela não fica muito boa. (ganha 0 ponto)

Coragem de aço
Parte por garras negras
Dever e morte são um.

Mirumoto Rai não oferecerá um poema de início. Doji Yujiro sorrirá e dirá: "Mirumoto Rai-san, não são os Dragões reverenciados como samurais poetas, pois não são tão iluminados no pensar quanto são mortais com uma espada? Por favor, não nos negue a chance de apreciar sua perícia." Rai suspira, engole e então recita (ganha 2 pontos):

Sangria vai rubra
Engasgo em vis gargantas
Toque de Benten

Qualquer um pode fazer rolar Arte: Poesia/Inteligência ou Tentação/Inteligência contra NA 15 para dizer que a obra de Rai é um poema de amor. Um Teste de Teologia/Inteligência contra NA 10 identifica Benten como a Fortuna do Amor Romântico. Um Teste simples de Astúcia contra NA 20 (NA 10 se o PdJ estiver olhando especificamente) detectará um leve sorriso feliz na face de Doji Aiko quando Rai recita seu poema.

A Segunda Disputa, Pintura

Doji Yujiro e seus anfitriões da Fênix batem palmas quando a disputa de poesia se conclui. "Esta foi uma maravilhosa demonstração da natureza espiritual do samurai," Yujiro declara em sua perfeita voz. "Vamos continuar agora a explorar a fina arte do pincel – um tipo diferente de arma que alguns de vocês estão acostumados a empunhar, estou certo." Servos se movem e posicionam cavaletes, colocando-os para tirar vantagem da luz dourada do sol poente de fim de tarde. Tintas e pinceis são postos próximos a cada pedaço de seda branca.

Novamente, os PdJs não devem competir se não quiserem. Dessa vez, todos os PdJs participarão exceto por Shinjo Agui. Como antes, o Teste de Perícia é Arte: Pintura/Inteligência contra NA 15, com os jogadores que descreverem o que seus personagens estão pintando ganhando de 1 a 3 Incrementos Livres (quanto mais detalhada e criativa a descrição, mais Incrementos ele tem). Também como antes, um sucesso rende um ponto, mais 1 ponto adicional por Incremento.

Muitas das pinturas serão obras de arte "clássicas" rokuganis, descrevendo cenas de beleza natural. A cultura rokugani considera a beleza espontânea da natureza muito mais superior e comovente que qualquer coisa posada ou artificial. Cada pintura dessas rende 1 ponto, exceto por Doji Aiko e Bayushi Ejiro, que são talentosos o suficiente para ganhar 2 pontos.

Há quatro pinturas que divergem desses temas convencionais:

Ikoma Katsu produz uma pintura intitulada "Amanhecer", que mostra um exército reunido de manhã para a batalha. O sol nascente está queimando a névoa da manhã, refletido nos capacetes de centenas de samurais do Leão. Suas faces estão calmas e tranquilas enquanto esperam pela batalha do dia. (2 pontos)

A pintura de Kitsune Sanae se intitula "Guardião". Ela mostra uma raposa de olhos verdes observando de um denso monte de folhas. (2 pontos)

A pintura de Mirumoto Rai se intitula "Honra". Ele trabalha bastante sobre ela. Ela mostra dois duelistas se encontrando em uma clareira, cercados por árvores. Embora nenhuma cor de clã ou mons sejam visíveis, um duelista está claramente na postura de duas espadas do Dragão, e a partir das poses, seu oponente está para sofrer um golpe letal. Porém, há um detalhe oculto na pintura, que requer um Teste Simples de Percepção contra NA 10 para notar: os arbustos no canto superior direito, ao fundo, quase ocultam o contorno de uma bela mulher se ajoelhando para cheirar uma flor. (1 ponto)

A pintura de Hida Fuya é composta inteiramente de tinta preta, com fortes e rudes pinceladas. Ela se intitula "Tranquilidade". Ela mostra uma horrenda batalha na Muralha Kaiu, com samurais desesperados batalhando e morrendo contra terríveis monstros e hordas de mortos-vivos. Um Teste simples de Percepção contra NA 15 será necessária para notar que, atrás da batalha, uma pequena ave está em seu ninho, alimentando seus filhotes – em perfeita segurança e tranquilidade, protegida pela coragem do Caranguejo. (1 ponto)

Após as pinturas serem completadas, há um calmo período de reflexão enquanto todos as estudam. As pinturas de Rai e Fuya são claramente vistas com reprovação pela maioria dos Fênix e Garças presentes (embora Asako Keiko aviste o pássaro na pintura de Fuya, e o elogia). Os PdJs podem fazer um teste de Corte/Percepção contra NA 15 ou Investigação/Astúcia contra NA 15 para notar que Doji Aiko sorri e cora levemente ao ver a pintura de Rai.

O torneio de pintura consome todo o resto da tarde – quando todos estão vendo as obras terminadas, servos levam lanternas de papel para iluminar o castelo. Quando todos viram as pinturas, Isawa Masahiro bate palmas e convida os visitantes a dividirem a refeição da noite. "Continuaremos nosso torneio amanhã, sob a esplêndida luz de Lady Sol."

Jantar e Conversa

O jantar é um evento glorioso, posto em longas mesas dispostas no salão principal. As portas do pátio são mantidas abertas para que os visitantes possam ver o lendário Carvalho Pálido enquanto comem. A Fênix não poupa despesas na refeição, o que significa o melhor da culinária rokugani. Durante a refeição, os PdJs estão livres para interagir com qualquer um dos PdMs. Dependendo de quais clãs estão desfrutando de boas ou más relações em sua história, os PdJs podem notar todo tipo de sutis tensões e ardis de conversação durante o jantar.

Mirumoto Rai certamente tentará oferecer comentários e ardis na conversa destinados para pôr a Fênix em má condição. Porém, qualquer um que passe em um teste de Investigação/Percepção contra NA 15 pode dizer que o coração de Rai não está realmente nisto – algo o está distraindo.

Asako Shizu, Isawa Masahiro e os membros de baixa patente de suas famílias repetidamente buscarão levar a conversa para a paz. Eles farão perguntas como: "Não é a solução diplomática tão honrada quanto a obtida com sanguinolência?" ou: "O sacrifício de vidas dos pouco envolvidos neste desacordo vale o orgulho?". Isawa Hitsukawa fará uso capaz de citações do Tao de Shinsei para reforçar sua posição (por exemplo: "Às vezes, a voz da paz deve soar como o Trovão." Ou: "Disse Shinsei sobre a guerra: Veja um homem assassinando uma criança. A criança é você. Saiba o que fazer a seguir."). Shiba Reikun, porém, absolutamente não participará de tais conversas ardilosas.

Após o jantar, socialização e conversas continuarão no pátio, enquanto visitantes passeiam, conversam, trocam boatos e desfrutam do frio ar da noite. Após a refeição terminar, Asako Shizu se desculpará, explicando que tem questões para cuidar para a preparação de amanhã. Isawa Masahiro ficará e continuará presidindo pela noite, circulando pela sala e se intrometendo em qualquer conversa que pareça muito belicosa.

Um pouco depois, Mirumoto Rai calmamente sumirá junto com Doji Aiko para se encontrarem em um quarto de um servo. PdJs não notarão isso exceto se estiverem observando um deles ou façam um teste Simples de Percepção contra NA 20. Doji Yujiro será oblíquo ao incidente – ele está em uma conversa séria com visitantes da Fênix e do Louva-a-deus sobre os sutis pontos da arte da pintura.

Além de qualquer possível PdJ, a única pessoa a notar a partida de Rai e Aiko é Shiba Reikun. O Fênix louco é acometido por uma súbita inspiração, e vai embora também. Novamente, PdJs não notarão sua partida a menos que estejam procurando por ele e passem em um Teste Simples de Percepção contra NA 20.

O Assassinato

Shiba Reikun vai para o quarto de Mirumoto Rai e rapidamente veste o kimono reserva do Mirumoto sobre o seu. Ele também cobre sua face com um cinto obi verde, cobrindo sua cabeça deixando apenas os olhos visíveis. Assim trajado, ele se esgueira para o quarto de Asako Shizu. PdJs só o notarão se estiverem procurando ativamente pelo castelo (talvez tentando encontrar Rai e Aiko) e fazer um Teste Resistido de Investigação (Notar) / Percepção contra a Furtividade (Esgueirar) / Agilidade de Reikun.

Deve-se notar que não há guardas dentro do castelo, e apenas alguns poucos estão posicionados nos muros externos — Asako Shizu está tentando fazer o castelo parecer um oásis de paz, não uma fortaleza. No momento não há guardas nem mesmo em seus aposentos pessoais. As intenções de Shizu são nobres — e custam a sua vida. Presumindo que Reikun não seja detido, ele se esgueirará despercebido para o quarto de Shizu. O daimyo está sentado no chão, escrevendo instruções para seus servos para o dia de amanhã. Reiku esfaqueia o daimyo pelas costas com sua wakizashi, matando-o instantaneamente. O assassino então rasga um pedaço do kimono do Dragão que está vestindo e o coloca na mão direita do Asako.

Com sua obra assassina completa, Reikun parte. Ele garante que ao menos dois visitantes (Ikoma Katsu e Hida Fuya) o vejam de longe enquanto foge do quarto de Shizu. Se quaisquer PdJs estiverem passando por ali por alguma razão, eles podem fazer um teste Simples de Percepção contra NA 15 para verem um vulto de Reikun também. É claro, já que está vestido em um kimono do Dragão e só é visto por trás, correndo, todas as outras testemunhas presumem terem visto Mirumoto Rai.

Shiba Reikun retorna ao seu próprio quarto por uma rota tortuosa, garantindo para que não seja seguido. Além do Ikoma e o Hida (e quaisquer PdJs), nenhum outro samurai o verá (porém, vários servos do castelo o veem). Assim que estiver em seu próprio quarto, Reikun remove o kimono ensanguentado do Mirumoto, junto com suas próprias roupas que estavam debaixo delas (que também estão manchadas de sangue), e as esconde sob o seu futon.

Após este ato, Shiba Reikun retorna ao pátio e faz questão de conversar e estabelecer sua presença. PdJs que rolem Etiqueta/Percepção contra NA 15 notarão que Reikun está usando um kimono diferente do que antes. Eles também podem rolar Inteligência contra NA 20 para perceber que Reikun sumiu por um tempo. Se perguntado a respeito, ele dirá que foi tomar banho.

Mirumoto Rai retornará ao pátio logo depois. Ele tem um brilho de felicidade sobre ele, o que pode ser notado com um Teste de Corte/Percepção ou Investigação/Percepção. Novamente, PdJs podem rolar Inteligência contra NA 20 para notarem que Rai sumiu por um tempo. Se perguntado a respeito, ele se confundirá verbalmente por um momento, e então dirá que estava conduzindo "negócios privados" em prol de seu clã.

Doji Aiko irá para o banho após seu encontro com Mirumoto Rai e não será vista de novo até o assassinato ser descoberto.

Interrompendo?

É possível que os PdJs possam interromper a sequência de eventos, muito provavelmente seguindo Rai, Shizu ou Reikun. Qualquer PdJ que se esgueire para os aposentos de Shizu encontrará Shiba Reikun vestido no kimono de Mirumoto. Um Teste de Investigação/Percepção contra NA 20 dirá que o homem escondido atrás do obi não é Mirumoto Rai. O enlouquecido Reikun pode muito bem tentar matar qualquer PdJ isolado que o veja, esperando se livrar rapidamente do corpo e completar o seu plano. Se não, ele recuará e voltará para o seu quarto.

Se os PdJs prevenirem o assassinato, o resto do torneio (e da aventura) ocorrerá sem mais incidentes.

PdJs que sigam Mirumoto Rai ou Doji Aiko serão capazes de flagrá-los em seu encontro desonrado. Rai implorará que o PdJ que o flagre fique em silêncio: "Não por mim, mas pela honra da dama.". Se o PdJ concordar, eles podem adquirir a Vantagem Chantagem: Mirumoto Rai e Doji Aiko (desneces-

sário dizer, isto custará Honra dos PdJs, e pode muito bem render Doji Aiko e Mirumoto Rai como Inimigos Jurados). Vide a conclusão da aventura para detalhes do que acontece os PdJs expuserem o romance de Rai e Aiko.

Harmonia Destruída

Quando a noite está se desfazendo e os visitantes começam a sair das camas, um servo apressadamente entra no pátio e sussurra para Isawa Masahiro. Um olhar ferido cruza a face do karo que sai imediatamente, sem explicações. Em seu caminho para o quarto de Shizu, ele se une a quatro bushis Shiba, chamados pelos servos dos muros do castelo. PdJs podem seguir Shizu se quiserem, mas a escolta de bushis não lhes permitirá que entrem na cena de assassinato a menos que sejam membros do Clã Fênix.

Independente disto, após alguns minutos, Masahiro retornará ao pátio, acompanhado pelos bushis, e ordenará que todos os visitantes sejam reunidos. Há murmúrios de confusão e preocupação quando todos se reúnem. Doji Aiko reaparecerá neste momento, vestida em um kimono novo e com seu cabelo ainda úmido pelo banho.

A face de Isawa Masahiro está cheia de emoção cuidadosamente controlada e sua voz treme enquanto ele fala. "Houve uma... Uma terrível tragédia. Mesmo quando buscamos a paz e a beleza, o mal no coração dos homens assassinou nosso daimyo Asako Shizu em seus aposentos.". Há engasgos chocados de trás dos leques quando a multidão absorve as notícias. "Lamento dizer que não podemos permitir que ninguém deixe o castelo até que investiguemos adequadamente este crime horrendo. Não temos um magistrado aqui em Aojiroi Oku Shiro, mas faremos o melhor para que a justiça seja feita. Alguém sabe de algo sobre este crime? Algo que vocês viram pode lançar luz sobre ele?"

Após a mais breve das pausas, Ikoma Katsu dá um passo à frente e se curva. "Isawa Masahiro-sama, temo que eu tenha tal informação. Eu vi um Dragão, creio pelo mon que tenha sido Mirumoto Rai, deixando a área dos aposentos de Asako Shizu há pouco tempo. Hida Fuya estava comigo e será capaz de comprovar minhas palavras."

Os modos sonoros e exagerados do Hida mudaram para tons de tristeza, e ele olha diretamente para Mirumoto Rai enquanto fala. "*Hai*. Devo concordar com Ikoma Katsu-san. Vi o Mirumoto saindo do quarto de Asako Shizu. Embora sua face estivesse encoberta por um pano verde, não duvido que tenha sido ele."

A face de Mirumoto Rai está fluida com o choque, sua face pública momentaneamente abalada. "Não pode ser. Não estive perto do quarto de Asako Shizu."

Shiba Reikun se põe ao lado de Isawa Masahiro, mão no cabo da espada. "Então onde estava? Você não estava aqui."

"Eu estava..." Por um breve momento uma expressão como a de um animal preso cruza a face de Mirumoto Rai. "Eu estava... Passeando pelos corredores do castelo."

Isawa Masahiro olha ao redor da sala. "Alguém pode corroborar seu testemunho?"

A menos que um dos PdJs dê um passo à frente e minta em benefício de Rai, Isawa Masahiro o prenderá imediatamente e o confinará a seus aposentos, aguardando um julgamento.

Se um PdJ testemunhar em prol de Rai, ele(a) terá que rolar Sinceridade (Ardil) / Astúcia contra NA 20 para dizer uma mentira convincente. Masahiro ficará ainda mais atribulado, e finalmente pedirá a Mirumoto Rai para ficar voluntariamente em seus aposentos enquanto a questão é investigada.

A multidão lentamente se desfará e irá para suas camas, ainda murmurando sobre o incidente chocante (todos presumirão que Rai é culpado. Doji Aiko fará o que puder para manter a aparência, mas qualquer um que passe em Astúcia contra NA 15 poderá dizer que ela está muito perturbada com a prisão de Rai).

Masahiro Aborda os PdJs

Se possível, você deve tentar envolver os PdJs na investigação do assassinato. A melhor maneira de fazer isto é fazer Isawa Masahiro recrutar os PdJs, o que ele tentará fazer se o impressionaram como samurais de honra e integridade. Ele abordará os PdJs pouco após Rai ser confinado/preso, e diz a eles: "Mirumoto Rai continua a protestar sua inocência, e pediu que samurais honrados investigassem em seu benefício. Embora sua culpa pareça clara, neste tipo de delicada situação, devemos estar certos que encontramos a verdade... Especialmente por Rai-san ser um Dragão aqui nas terras da Fênix. Se punirmos Rai por este crime, devemos estar absolutamente certos de sua culpa, ou só estaremos abanando as chamas da guerra que buscamos prevenir.".

Masahiro explicará que o torneio continuará ainda assim, logo os PdJs que se juntarem à investigação perderão uma ou mais das disputas restantes (a menos que possam completar a investigação esta noite). Masahiro está pedindo isto como um favor, e entenderá se os PdJs forem incapazes ou relutantes a ajudar. Se nenhum dos PdJs ajudar na investigação, Masahiro e seus bushis conduzirão a investigação por conta própria ao máximo de suas habilidades. Eles relutantemente considerarão Rai culpado.

A Investigação

Presumindo que ao menos um dos PdJs participe na investigação, há vários caminhos para eles explorarem na busca da verdade.

Investigar o Quarto de Asako Shizu: Este é o lugar óbvio para começar, e Isawa Masahiro esperará que eles comecem por aqui. Ele deixará a sala intacta até que os PdJs a examinem. Ele também pedirá que um eta examine o corpo para os PdJs e remova-o assim que terminarem a investigação (esta é uma boa oportunidade para explicar aos jogadores sobre o tabu rokugani contra tocar carne mortal. Sem um eta para manusear e mover o corpo, eles não serão capazes de conduzir uma investigação eficaz. Qualquer um da casta samurai que chegue a tocar um cadáver por escolha própria perde um ponto de Honra, mais se o fizerem repetida ou deliberadamente).

A cena no quarto do daimyo é horripilante, ainda mais pela tremeluzente luz amarela das velas. Asako Shizu jaz morto, de bruços, em uma poça de sangue. Uma perfuração está visível nas suas costas, perfurando seu yukata (um tipo de roupa de banho rokugani). Sua escrivaninha está virada perto dele, papéis espalhados no chão, tinta espirrada em uma mancha negra. Uma chaleira está quebrada no chão também, o tatami abaixo dela está encharcado.

Se os PdJs olharem o corpo, eles poderão rolar Investigação/Percepção contra NA 15 para notar o pedaço de tecido verde na mão direita do daimyo (Isawa Masahiro o verá se nenhum dos PdJs conseguir). Ele definitivamente é da roupa do samurai do Dragão.

Qualquer um que examine a ferida e a postura de Shizu e role Batalha/Inteligência, Medicina/Inteligência ou Kenjutsu/Inteligência contra NA 20 pode dizer que o golpe que o matou foi de uma lâmina do tamanho de uma wakizashi, e foi causado por trás com precisão e força, implicando em um atacante perito. Um PdJ que satisfaça um NA 30 ou mais nesse Teste chega à conclusão que Shizu morreu quase instantaneamente, caindo para frente e tendo um breve espasmo, caindo sobre a mesa e a chaleira (isto implicará que há algo suspeito sobre o pano em sua mão).

Questionar os Kamis: Os PdJs podem descobrir mais fazendo um shugenja (um deles, ou um PdM Isawa) conjurar Comunicar para falar com os espíritos elementais locais. Se nenhum dos PdJs notar que isto é possível, eles podem rolar Conhecimento: Shugenja / Inteligência contra NA 15 para lembrar disto. Porém, eles também devem saber que o testemunho de espíritos não é admissível na lei rokugani, devido à possibilidade do shugenja poder fabricar evidências. Isto pode ser lembrado com um teste de Conhecimento: Lei/Inteligência contra NA 15.

O quarto de Asako Shizu contém bastantes espíritos da Terra e do Ar, mais espíritos do Fogo nas velas e da Água na tinta e chá derrubados (pela manhã, as velas estarão apagadas e as manchas secas — um shugenja terá que fazer dois Incrementos para recuperar estes espíritos neste momento). Os espíritos de Terra, Ar e Fogo descrevem um homem entrando na sala e esfaqueando Asako Shizu pelas costas. Todos os três tipos de espíritos serão capazes de descrever o homem como usando roupas "da cor das folhas frescas" e cobrindo sua face com um pano. Os espíritos não mencionarão a inserção do pedaço de obi a menos que o shugenja pergunte a respeito especificamente. Espíritos da Água mostrarão uma imagem silenciosa do assassino. Os PdJs podem rolar Investigação/Percepção contra NA 20 para determinar que o homem no kimono verde, embora claramente um talentoso espadachim, não se move como Mirumoto Rai, e suas roupas parecem mal ajeitadas. Novamente, se os PdJs perguntarem o que houve a seguir, os espíritos da Água podem mostrar o assassino plantando o pedaço de pano.

Questionando Mirumoto Rai: Rai insistirá que é inocente. Ele também dirá (com razão) que um de seus kimonos foi roubado. Porém, sob circunstância alguma ele admitirá seu romance com Doji Aiko, e não fornecerá qualquer álibi além de seu anterior, que foi "caminhar pelo castelo". Se os PdJs o pressionarem bastante sobre seu paradeiro, ele desdenhará e dirá que ficará em silêncio por questão de Honra. Se os PdJs fizerem as perguntas certas, eles podem ser capazes de fazê-lo admitir que está tentando proteger outra pessoa, embora ele jamais dirá quem. Rai deixa claro que não quer que este incidente manche o nome da família Mirumoto. "Seria algo de fato terrível se este crime hediondo convencesse os Isawa da desonra de nossa família. Nossa queixa é com os Shiba, não os Isawa. Se necessário, cometerei seppuku para purgar esta vergonha.".

Se os PdJs confrontarem Rai com acusações sobre seu romance com Doji Aiko, ele ficará claramente abalado, e pedirá aos PdJs para manterem o envolvimento dela oculto para preservar a honra dela. "Toda culpa deve ser minha.". Novamente, ele fará planos de cometer seppuku.

Quarto de Mirumoto Rai: Não há provas físicas no quarto de Rai. Se um shugenja Comunicar-se com os espíritos de lá, ele contém espíritos de Ar, Terra e Fogo, mas não de Água (novamente, espíritos de Fogo irão embora no dia seguinte). Qualquer um desses espíritos, se perguntados pelas perguntas certas, podem descrever um homem de laranja entrando na sala, pondo um dos kimonos do Mirumoto sobre o seu, e então indo embora.

Questionando Doji Aiko: Aiko normalmente manterá sua história de que estava no banho quando o crime ocorreu. Porém, se os PdJs a confrontarem com a mais leve evidência da conexão entre ela e Mirumoto Rai, ela rapidamente desistirá e confessará. "Mirumoto Rai é culpado, tanto quanto eu, de grande desonra. Mas ele não é assassino.". Ela implorará aos PdJs, em nome da Fortuna Benten, para manter o romance secreto e encontrar algum meio de limpar o nome de Rai.

Questionar os Servos: Pode não ocorrer aos PdJs interrogar os servos do castelo, que são em grande parte silenciosamente presentes pelo Castelo do Carvalho Pálido (pode não ocorrer a Shiba Reikun se esconder dos servos, já que como muitos samurais ele os considera apenas heimins, "meias-pessoas", indignas de preocupação). Fazendo as perguntas certas, os PdJs podem obter as seguintes informações dos servos:

- Dois servos viram Shiba Reikun perto dos aposentos de Mirumoto Rai, pouco antes do assassinato.
- Quatro servos viram Shiba Reikun no kimono ensanguentado do Dragão após o assassinato. Eles o viram não apenas deixando a área dos aposentos do daimyo, mas também chegando ao seu próprio quarto.
- Três servos viram Mirumoto Rai e Doji Aiko se esgueirarem juntos em um quarto. Eles permaneceram lá por quase meia hora, tempo durante o qual o assassinato ocorreu.
- Vários servos confirmam que Shiba Reikun não estava nas salas de banho na hora do assassinato.
- Após o início da disputa de Cerimônia do Chá (vide a seguir), cinco servos relatam ter visto Shiba Reikun levar uma trouxa para fora do castelo e queimá-la lá.

Infelizmente, a palavra de heimins tem muito pouco valor na lei rokugani — as palavras de um samurai superam o testemunho de qualquer número de plebeus, e os PdJs saberão disto com um Teste de Conhecimento: Lei / Inteligência contra NA 10. Os PdJs precisarão de algo mais — o testemunho de um samurai, ou evidência física direta — para reforçar o que descobriram pelos servos.

Questionar as Testemunhas: Os PdJs provavelmente irão querer questionar Ikoma Katsu e Hida Fuya sobre terem visto Mirumoto Rai deixando a área dos aposentos do daimyo. Os dois homens explicarão (separadamente ou juntos) que estavam dando um passeio privado enquanto discutiam as relações Leão-Caranguejo. Eles viram um homem em um kimono verde, sua cabeça amarrada em pano verde, fugindo rapidamente deles.

- Ikoma Katsu presumirá que o homem que viu era Mirumoto Rai ("Quem mais poderia ser?") se os PdJs o questionarem a fundo sobre algo estranho ou suspeito ele admitirá que o kimono do homem parecia estranhamente grosso. Se os PdJs o pressionarem mais, ele será forçado a admitir que nunca viu a face do homem e que, portanto, poderia ter sido outra pessoa usando as roupas do Mirumoto (entretanto, ele declarará isto como "Bastante improvável").

- Hida Fuya não se lembrará do que viu claramente o bastante para fazer um julgamento tão preciso. Se os PdJs o pressionarem, ele admitirá que bebeu um pouco de sakê no jantar. Porém, ele declarará, "Eu vi o que vi", e se os PdJs o pressionarem demais para convencê-lo do contrário, ele pode se enfurecer e chamá-los de "línguas de Escorpião" ou similar. Se os PdJs responderem com beligerância, Fuya pode até mesmo exigir um duelo.

Questionar Shiba Reikun: PdJs que notem a ausência de Shiba Reikun na conversa após o jantar, ou que decifrem a evidência apresentada pelos kamis ou servos, podem decidir confrontá-lo. Ele dirá que estava nas salas de banho na hora do assassinato. Questões persistentes o deixarão nervoso e com raiva, enquanto sua perturbação emocional oculta começa a aparecer. Porém, ele nunca confessará voluntariamente seus atos. Mesmo se os PdJs o confrontarem com evidências físicas incontrovertíveis (como a roupa ensanguentada em seu quarto), ele insistirá até o amargo fim que ele é inocente, e exigirá um duelo para provar isto. Vide a conclusão da aventura para detalhes de como resolver isto.

Quarto de Shiba Reikun: Os PdJs precisarão de algum tipo de justificativa (de Comunicar-se com os espíritos, entrevistar servos ou perceber que Reikun não tem álibi) para procurar no quarto de Shiba Reikun. Simplesmente dizer que ele é suspeito é uma quebra de etiqueta, custando 1 ponto de Honra (e 2 pontos de Glória a qualquer PdJ que forem testemunhados no ato).

A principal evidência no quarto de Reikun é a roupa ensanguentada escondida em seu futon. Se os PdJs esperarem demais, a roupa desaparecerá — entre as disputas de Dança e Cerimônia do Chá no dia seguinte, Reikun colocará as roupas em um saco, as levará para fora do castelo, e as queimará. Porém, ainda haverá manchas de sangue no futon em si.

De qualquer maneira, encontrar esta pista requer procurar na sala e testar Investigação (Procurar) / Percepção com NA 20 (ou conjurar o feitiço Pela Luz da Lua). Se um shugenja se Comunicar com os espíritos do quarto de Reikun, eles darão descrições de que ele voltou nas roupas ensanguentadas do Mirumoto, tirando todas as suas vestes e escondendo-as sob o futon. Após ele se livrar da roupa, eles podem dar uma descrição deste ato também.

A Disputa de Dança

Independente se os PdJs concluíram sua investigação ou não, a Fênix retomará o torneio na manhã seguinte após seu desjejum. O clima está oprimido e ansioso, mas Isawa Masahiro fará o seu melhor para continuar na mesma maneira que ontem. "Hoje, veremos que perícia e graça não são apenas para o campo de batalha. Um samurai culto pode por estas perícias em uso no solo da corte também. Teremos uma disputa de dança, dando a cada um de vocês a oportunidade de exibir suas perícias. Somos honrados em ter uma ótima trupe de músicos Kakita para acompanhar suas performances.". Os músicos da cerimônia de boas vindas de ontem aparecem e se curvam antes de preparar seus instrumentos.

As danças apresentadas aqui são performances artísticas individuais, nas quais os competidores contarão uma história ou evocarão uma emoção por seus movimentos. Ela é por vezes tida como uma "arte feminina" em Rokugan, mas na verdade a dança masculina é bem comum em Rokugan. Temas populares de danças rokuganis incluem as vidas de animais (aves, raposas, peixes, etc.), os feitos de espíritos e criaturas lendárias, o ciclo da vida, a mudança das estações, e o poder e bênçãos das Fortunas. Da mesma forma que as outras disputas, cada competidor testa Performance: Dança/Agilidade contra NA 15. Jogadores que descrevam conceitos criativos ou artísticos para suas danças ganham 1-3 Incrementos Livres por sua descrição. Todos os que atingirem o NA ganham 1 ponto, mais 1 por Incremento.

Hida Fuya recusará esta competição com um bufar, e Isawa Hitsukawa reclamará o cansaço de seus ossos velhos. Por razões óbvias, Mirumoto Rai também não competirá.

- Shiba Reikun oferecerá uma breve e típica dança, na verdade mais parecida com um kata de espada, destinada a invocar o poder e força da lendária Fênix. Está claro para qualquer um que teste Performance: Dança/Astúcia contra NA 15 (ou Astúcia contra NA 20) que Reikun está totalmente fora de centro, consumido por uma emoção negra. (0 ponto)
- Asako Keiko oferece uma bela e delicada dança abstrata que descreve a queda da inocência à falsidade, corrupção e, por fim, morte. É uma experiência profundamente comovente, e ao menos alguns dos samurais são incapazes de conter suas lágrimas. Qualquer PdJ que testar Astúcia contra NA 15 podem dizer que Keiko é inspirada por eventos em seu próprio passado. (3 pontos)
- Doji Aiko oferecerá uma dança sobre pássaros saudando a chegada da primavera. Embora ela seja uma dançarina muito talentosa, sua performance está estranhamente descompassada, e falha em impressionar. Qualquer PdJ que teste Astúcia contra NA 15 pode dizer que Aiko está profundamente preocupada e distraída pelos eventos da noite passada. (1 ponto)
- Ikoma Katsu oferecerá uma dança retratando o ciclo da vida da infância à velhice. A dança é humorada e pungente, combinando a alegria e tristeza da vida, e os Fênix ficam claramente impressionados inesperadamente em ter uma obra de tamanha profundidade vinda do Leão. (2 pontos)
- Kitsune Sanae realiza uma dança descrevendo um *hengeyokai* (metamorfo) raposa pregando peças em humanos azarados, camponeses e samurai. A dança é bem humorada e é saudada com vários risos apreciativos. (2 pontos)

- Bayushi Ejiro oferece uma dança descrevendo um lobo espreitando e matando sua presa. Embora seja tecnicamente competente, a evocação de Ejiro pela sede de sangue do lobo é um pouco demais para tolerar. (1 ponto)
- Kitsune Retsu tenta oferecer uma dança sobre caçar nas florestas das terras Kitsune. Infelizmente, no meio do caminho ele tropeça e quase cai. Retsu consegue parar em pé, sua jovem face corada de embaraço. Após um longo momento de silêncio, Isawa Masahiro recupera a situação se desculpando. "O piso não deve ter sido devidamente polido, Kitsune-san.". Retsu assente e se retira agradecido, enquanto os servos limpam o (perfeito) piso antes da próxima apresentação. (0 ponto)
- Os dois irmãos Shinjo usarão seus instrumentos musicais para reforçar os músicos da Garça, cada irmão fornecendo apoio musical à performance do outro. Ambos oferecem danças que evocam o galope selvagem dos cavalos pelas vastas planícies. (2 pontos cada)

A Cerimônia do Chá

Após a disputa de dança ser concluída, há uma pausa enquanto os músicos partem e servos trazem várias mesas baixas, cada uma munida de copos, potes, xícaras e outros equipamentos necessários para realizar uma cerimônia do chá. Quando os servos terminam a disposição, Isawa Masahiro novamente se põe diante dos visitantes. "Vimos pintura, poesia e dança. Todas são perícias que o Imperador acha louvável entre samurais leais. Porém, ainda mais importante que essas empreitadas artísticas é a simples e pura harmonia de alma que todo samurai deve ter. É nosso maior objetivo atingir iluminação e pureza, nos erguendo além das distrações do mundo. Em nossa última disputa, pedimos que vocês busquem a harmonia pela performance da cerimônia do chá.".

Todos os visitantes (exceto Rai) participarão desta "competição", na qual serão julgados pela pureza e harmonia de sua Cerimônia do Chá. O Teste é Cerimônia do Chá/Vazio com NA 20. Sucesso rende 2 pontos. Cada Incremento bem sucedido é um ponto adicional. Um PdJ que faça ao menos dois Incrementos (NA 30) também recupera um ponto de Vazio.

Alguns dos competidores cometem falhas óbvias e diretas – Hida Fuya quebra uma de suas xícaras, Shiba Reikun (se ainda estiver lá) serve vigorosamente demais e derrama chá na mesa, e os irmãos Shinjo obviamente jamais realizaram uma cerimônia do chá em suas vidas. Muitos dos outros competidores conseguem ao menos realizar a Cerimônia do Chá adequadamente, ganhando 2 pontos. Asako Keiko, Isawa Hitsukawa, Ikoma Katsu e Kitsune Sanae realizam com excepcional pureza e tranquilidade.

Encerrando a Investigação

Os PdJs podem abordar Isawa Masahiro a qualquer momento se acharem que completaram sua investigação. Ele ouvirá atentamente seus relatos e os questionará sobre quaisquer aspectos incertos ou incompletos de sua investigação. Se os PdJs concluírem que Mirumoto Rai é culpado, Masahiro concordará com um triste assentir (esta é a conclusão a que ele chegará se nenhum dos PdJs o ajudar). Ele propõe atrasar o anúncio até a conclusão do torneio, para minimizar maiores interrupções

Se os PdJs acusarem Shiba Reikun, Masahiro os questionará ainda mais cuidadosamente, apontando quaisquer falhas em seu caso.

- Se a única evidência que os PdJs tiverem for o testemunho dos espíritos, Masahiro tristemente apontará: "É da sabedoria do Divino Imperador que nenhum homem pode ser condenado apenas pela palavra dos espíritos, já que tal palavra pode ser manipulada pelos shugenjas que os invocam.".
- Se os PdJs se apoiarem no testemunho dos servos, Masahiro se franzirá: "Nenhum samurai pode ser acusado apenas pelas palavras de heimins."
- Se Doji Aiko confessar seu romance com Rai, Masahiro ficará profundamente atribulado: "Isto parece provar que Rai é inocente, mas também traz grande desonra a essas pessoas e suas famílias.". Ele pedirá aos PdJs para esperar até o fim do torneio antes de atribular os hóspedes com tal anúncio chocante.
- A roupa ensanguentada será a pista principal para levar o crime a Shiba Reikun. Se os PdJs a encontraram, Masahiro concordará que, por mais chocante que pareça, Reikun provavelmente é o culpado. Novamente, ele pede que os PdJs esperem até o fim do torneio antes de fazer suas acusações.

Anunciando o Vencedor

Após a Cerimônia do Chá ser concluída, os visitantes terão uma leve refeição ao meio dia. Em seguida, eles se reúnem mais uma vez no salão principal do castelo, perante o Carvalho Pálido, enquanto Isawa Masahiro anuncia o vencedor do torneio. "Como vimos, há muito mais facetas para um samurai do que meramente perícia em batalha. Que ergamos nossos pincéis de caligrafia ao invés de nossas espadas. Que lancemos poemas ao invés de flechas. Esperamos que mesmo com a sombra lançada nesses eventos, a sabedoria das Fortunas possa nos mostrar o caminho da paz e da harmonia."

Para determinar o vencedor do torneio, compare o total de pontos obtido por cada PdJ aos totais listados abaixo para os vários competidores PdMs. O vencedor será premiado com um leque abençoado, um belo artefato inscrito com o mon da Fênix e acredita-se que foi carregado pela própria Asako. Vencedores polidos se lembrarão de recusar três vezes...

- Asako Keiko: 9 pontos
- Isawa Hitsukawa: 6 pontos
- Shiba Leikun: 2 pontos
- Doji Aiko: 7 pontos
- Ikoma Katsu: 10 pontos
- Bayushi Ejiro: 6 pontos
- Hida Fuya: 1 pontos.

- Shinjo Agui: 3 pontos
- Shinjo Shujiri: 3 pontos
- Kitsune Retsu: 4 pontos
- Kitsune Sanae: 9 pontos

Prendendo Shiba Reikun

Se os PdJs convencerem Isawa Masahiro de que Shiba Reikun é culpado, ele chamará todos para testemunharem enquanto os PdJs apresentam a evidência. Reikun ficará gradualmente mais pálido (de raiva, não de medo) enquanto os PdJs expõem o caso. Finalmente ele bradará que sua honra foi comprometida, e exigirá um duelo para provar sua inocência.

Se os PdJs encontrarem a roupa ensanguentada no quarto de Reikun, Isawa Masahiro não permitirá o duelo. Ele ordena que Reikun seja preso e interrogado. O Shiba faz a confissão e é executado poucos dias depois.

Se os PdJs não encontrarem a roupa ensanguentada (mas ainda apresentarem um caso mais ou menos convincente, como encontrando a mancha de sangue no futon de Reikun, e/ou fazendo Aiko testemunhar a inocência de Rai), Masahiro não terá escolha senão permitir o duelo. Um dos PdJs acusadores terá que enfrentar Reikun em um duelo – se nenhum deles está portando uma katana, eles devem escolher um campeão (algum outro PdJ, ou possivelmente Mirumoto Rai). Shiba Reikun exigirá um duelo até a morte. Isawa Masahiro recusará, sugerindo um duelo até um dos combatentes não poder mais se erguer (portanto permitindo a possibilidade de uma morte "acidental").

- Se Reikun vencer o duelo, ele foi provado inocente e as questões procederão à condenação de Mirumoto Rai (vide a seguir). Os PdJs perderão Glória por fazer uma acusação "falsa" e perderem o duelo.
- Se Reikun perder (mas ainda estiver vivo), ele é culpado perante todos (Mirumoto Rai conseguirá vencer Reikun por pouco, se um PdJ escolhê-lo como campeão). Isawa Masahiro ordenará que Reikun seja preso e interrogado (torturado). Reikun eventualmente confessará e será executado por seu crime.

Um Plano Reserva: Acusando Shiba Reikun

Se os PdJs não convencerem Isawa Masahiro da culpa de Reikun, eles ainda podem esperar acusar Reikun publicamente e apresentar sua evidência da mesma maneira. Isto irritará Isawa Masahiro, já que cria uma espetacular interrupção aos acontecimentos ordeiramente planejados. Shiba Reikun empalidecerá de raiva, músculos saltando de seu pescoço. Ele segura sua espada e exige enfrentar seus acusadores em um duelo e "cortá-los como os mentirosos cães servos do Dragão que são". Isawa Masahiro, claramente bravo pelos PdJs prosseguirem com sua acusação, aceita um duelo como único meio honrado de encerrar a questão. Novamente, um dos PdJs acusadores (ou seu campeão) terá que enfrentar Reikun em um duelo.

Neste caso, Isawa Masahiro estará mais inclinado a conceder um duelo até a morte, mas finalmente decide que levaria meses para arranjá-lo com os daimyo dos PdJs. Ele novamente ordena um duelo até um combatente não poder mais se levantar.

Novamente, se Reikun vencer o duelo, ele foi provado inocente e tudo procederá com a condenação de Mirumoto Rai. Os PdJs perderão ainda mais Glória nesta situação, pois desagradaram Isawa Masahiro. Se os PdJs ganharem, os resultados são os listados acima (prisão e eventual confissão), mas os PdJs devem ganhar menos Glória por seus métodos questionáveis.

Expondo o Romance

Se, por qualquer razão, os PdJs escolherem publicamente expor o romance entre Mirumoto Rai e Doji Aiko, eles podem criar um horrendo escândalo. Embora Rai seja inocentado do assassinato de Asako Shizu, os dois amantes são condenados por sucumbirem ao pecado do Desejo e violarem o Bushidô. Mirumoto Rai e Doji Aiko cometerão seppuku para limpar suas vergonhas dos nomes de suas linhagens.

Mirumoto Rai é condenado

Se Mirumoto Rai não for inocentado, Isawa Masahiro o chamará e pedirá para que o enviem ao cárcere. O samurai do Dragão se põe de pé, e fala em uma clara voz. "Isawa Masahiro-sama, você tem minha profunda simpatia pela perda de seu daimyo. Lamento contigo a morte de um homem de honra e cultura. Sou inocente deste crime, mas não posso prová-lo, e o Clã Fênix busca justiça pela perda de um dos seus. De bom grado dou minha vida para satisfazê-la.". Com isto ele caminha ao pátio e se ajoelha perante o Carvalho Pálido, a árvore que cresce no túmulo do Hantei. A luz do sol brilha intensamente sobre ele enquanto ele lenta e deliberadamente puxa sua wakizashi de sua bainha. Sua voz é clara quando ele pergunta: "Alguém me faria o favor de ser meu segundo?".

Um PdJ pode escolher servir como o segundo se desejarem – caso contrário um dos guardas do castelo da Fênix (não Shiba Reikun) se voluntariará para este dever. Rai sorrirá, assentirá um agradecimento, e então recitará um último haiku:

Carne é ilusão
falho e fugaz sonho
A alma, eterna.

Com seu poema completo, Rai desapressadamente enfia a wakizashi em sua barriga, cortando para cima e para o lado antes de curvar sua cabeça para o segundo golpe.

Shiba Reikun, Amargurado Bushi da Fênix

Ar: 3	Terra: 2	Fogo: 3	Água: 3	Void: 3
	Vigor 3			

Honra: 2.5 *Status: 1.5* *Glória: 2.0*

Escola/Nível: Bushi Shiba 1

Vantagens: Rápido

Desvantagens: Obcecado (vingar-se do Dragão), Amor Perdido (seu irmão)

Perícias: Esportes 2, Defesa 2, Iaijutsu 3, Etiqueta 2, Kenjutsu 3, Kyujutsu 2, Meditação (Recuperação de Vazio) 2, Armas de Haste 2, Furtividade (Esgueirar) 3, Teologia 1

Recursos e Inspirações

Jogadores e Mestres devem buscar inspiração para seus jogos de L5A sempre que puderem. Esta seção lista alguns dos livros, filmes, séries de TV e outras fontes de inspiração que influenciaram o design e desenvolvimento de L5A ao longo dos últimos 15 anos.

Não ficção

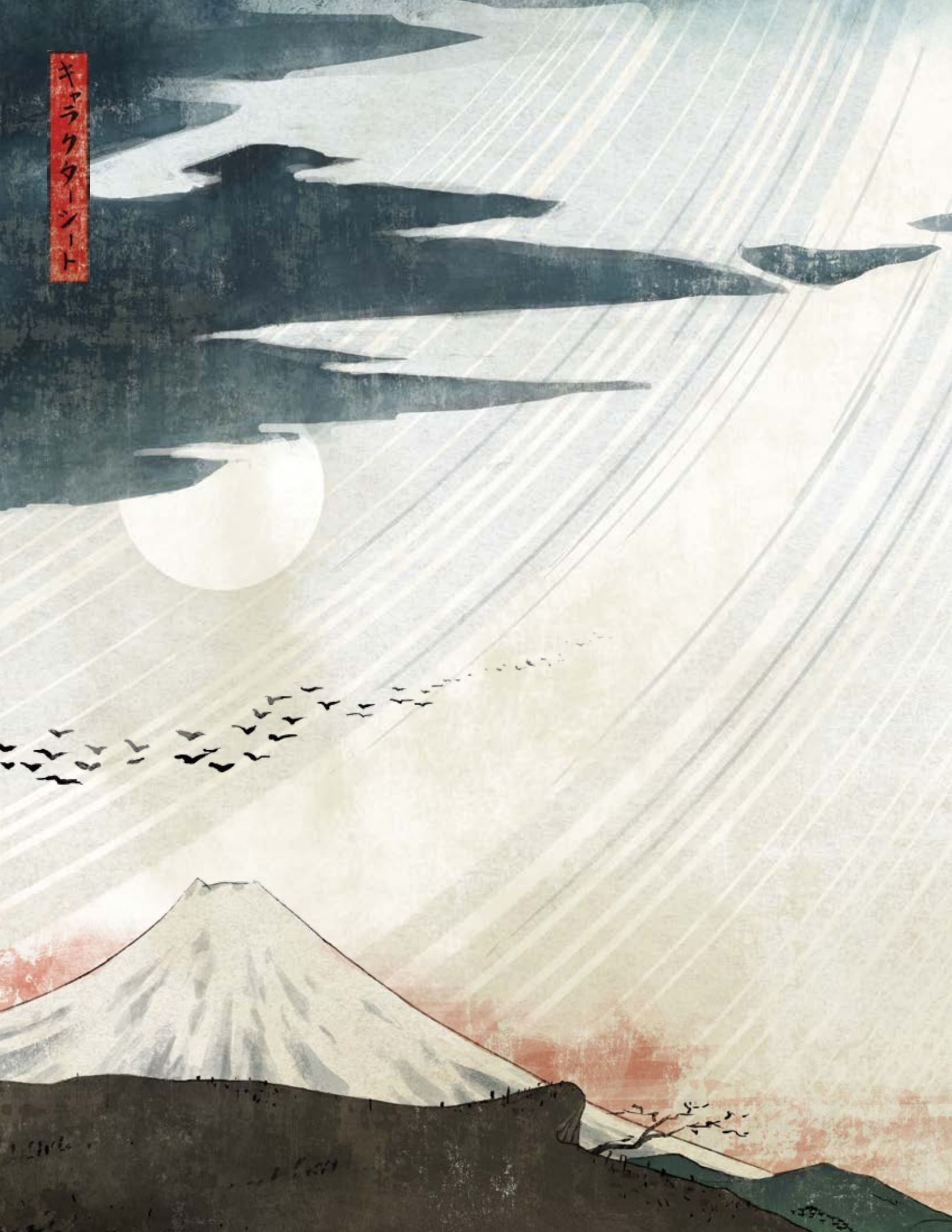
- *O Livro dos Cinco Anéis,* de Miyamoto Musashi (obrigatório!)
- *Bushidô: A Alma do Japão,* de Inazo Nitobe
- *Hagakure,* de Yamamoto Tsunetomo
- *Lendas dos Samurais,* de Hiroaki Sato
- *Guerreiros Samurais,* de Stephen Turnbull
- *A Espada Samurai,* de Stephen Turnbull
- *O Samurai,* de Robert T. Samuel
- *Tao Te Ching,* de Lao Tzu
- *A Arte da Guerra,* de Sun Tzu

Ficção e Histórias

- *Contos e Lendas Japonesas,* editado por Helen e William McAlpin
- *O Lobo Solitário,* de Kazuo Koike e Goseki Kojima
- *Musashi,* de Eiji Yoshikawa
- *Mitos da China e Japão,* editado por Donald A Mackenzie
- *Okko,* de Hub
- *Shogun,* de James Clavell
- *O Irmão Iniciado e Reunidor de Nuvens,* de Sean Russell
- A série de romances "Sano Ichiro", de Laura Joh Rowland
- *O Conto de Genji,* de Murasaki Shikibu
- *Usagi Yojimbo,* de Stan Sakai
- *Vagabond,* de Takehiko Inoue
- *Guerreiro Zen,* de Suzuki Shosan

Filme e Televisão

- *Chushingura/Os 47 Ronins* (qualquer versão)
- *O Tigre e o Dragão* (2000, Ang Lee)
- *Kagemusha* (1980, Akira Kurosawa)
- *Memórias de uma Geisha* (2005, Rob Marshall)
- *Ran* (1985, Akira Kurosawa)
- *Rashomon* (1950, Akira Kurosawa)
- Trilogia *Samurai* (1955-57, adaptação do romance Musashi)
- *Sanjuro* (1962, Akira Kurosawa, e a refilmagem moderna)
- *Sete Samurais* (1954, Akira Kurosawa)
- *Shogun* (1980 minissérie televisiva)
- *Ten To Chi To/Céu e Terra* (1990, Kadokawa Haruki)
- *O Último Samurai* (2003, Edward Zwick)
- *Trono de Sangue* (1957, Akira Kurosawa)
- *Yojimbo* (1961, Akira Kurosawa)
- Série de filmes *Zatoichi* (série japonesa de filmes originais feita em 1962-73, além da refilmagem dirigida por "Beat" Takashi)


キャラクターシート

Nome _____ Nível _____

Clã _____ Pontos de Experiência _____

Escola _____ Sabedoria _____

(Anéis X 10) + Perícias

Lenda dos Cinco Anéis

Terra

Vigor ○ Vontade ○

Ar

Reflexos ○ Astúcia ○

Força ○ Percepção ○

Água

Fogo

Agilidade ○ Inteligência ○

Vazio

○○○○○○○○○

Pontos de Vazio Usados

Honra ○○○○○○○○○○

Glória ○○○○○○○○○○

Status ○○○○○○○○○○

Mácula das Terras Sombrias ○○○○○○○○○○

Perícias de Escola

Perícias	Nível	Atrib	Teste	Ênfase & Maestria

Iniciativa	
Sabedoria / Reflexos	
Modificadores	
Iniciativa atual	

NA de Armadura	
Tipo / Bônus	
Redução	
NA Atual	

Armadura	
Bônus de NA	
Qualidade	
Notas	

Ferimentos	
Terra x 2 por Nível Terra x5 para Saudável	

Nível de Ferimento	Penalidade	Total	Atual
Saudável (+0)			
Escoriado (+3)			
Machucado (+5)			
Ferido (+10)			
Ser. Ferido (+15)			
Incapacit. (+20)			
Abatido (+40) Deve gastar vazio para agir			
Inconsciente Não pode agir			

Recuperação de Ferimentos	
Vigor x 2 + Sabedoria	
Modificadores	
Valor Atual	

Arma 1		Arma 2		Flechas		
Tipo		Tipo		Tipo	Dano	Quantidade
Ataque		Ataque				
Dano		Dano				
Bônus		Bônus				
Notas		Notas				

Informações Pessoais

Sexo		Idade	
Altura		Peso	
Cabelos		Olhos	
Pai			
Mãe			
Irmãos /Irmãs			
Estado Civil			
Cônjuge			
Filhos			
Notas			

Vantagens	Pontos	Desvantagens	Pontos

Equipamentos & Posses

Nome	M	C
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○
	○	○

M: Na mochila de viagem ou com o personagem / C: Em Casa

Dinheiro

Koku	Bu	Zeni

Koku = 5 Bu = 50 Zeni / 1 Bu = 10 Zeni

Técnicas de Escola (Não-shugenja)

Escola	Aprendido
Nível 1	○
Efeito	
Nível 2	○
Efeito	
Nível 3	○
Efeito	
Nível 4	○
Efeito	
Nível 5	○
Efeito	

Técnicas de Escola (Shugenja)

Escola 1			
Afinidade		Deficiência	
Técnica			
Escola 2			
Afinidade		Deficiência	
Técnica			
Escola 3			
Afinidade		Deficiência	
Técnica			
Escola 4			
Afinidade		Deficiência	
Técnica			

Mecânicas Diversas

Kata

Nome			
Anel/ Domínio		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Domínio		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Domínio		Duração	
Efeito			

Técnicas de Escola

Escola	Aprendido
Nível 1	○
Efeito	
Nível 2	○
Efeito	
Nível 3	○
Efeito	
Nível 4	○
Efeito	
Nível 5	○
Efeito	

Técnicas de Escola

Escola	Aprendido
Nível 1	○
Efeito	
Nível 2	○
Efeito	
Nível 3	○
Efeito	
Nível 4	○
Efeito	
Nível 5	○
Efeito	

Técnicas de Escola

Escola	Aprendido
Nível 1	○
Efeito	
Nível 2	○
Efeito	
Nível 3	○
Efeito	
Nível 4	○
Efeito	
Nível 5	○
Efeito	

Kata

Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			

Kata

Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			

Kata

Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			
Nome			
Anel/ Maestria		Duração	
Efeito			

Feitiços & Kiho

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		M. Level	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		M. Level	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		M. Level	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Nome		N. Domínio	
Elemento		Duração	
Área		Alcance	
Efeito			

Feitiços por Dia

Ar ○○○○○○○○○○○○○

Terra ○○○○○○○○○○○○○

Fogo ○○○○○○○○○○○○○

Água ○○○○○○○○○○○○○

Vazio ○○○○○○○○○○○○○

Ficha de Resumo de Campanha

Personagens Encontrados

A	H	I	
○	○	○	

A: Amigável · H: Hostil · I: Indeterminado

Aliados & Inimigos

			A	I
Nome		Status	○	○
Influência		Devoção		
Notas				

Locais Visitados

Notas de Campanha

Objetivos a Curto Prazo	Objetivos a Longo Prazo

Índice Remissivo

A

A Luz do Dia não Desperdiça Movimento 108
A Regra "Capanga" 317
Abatido 82
Abdução 302
Abraçar a Pedra 265
Abraço da Escuridão, o 214
Abraço de Kenro-ji-jin 188
Abraço de Suitengu 171
Academia de Duelos Kakita [G2] 347
Aço Afiado 180
Aço em Meio à Seda 129
Aço Estelar 223
Ações de Movimento 85
Ações e Tempo de Conjurações 163
Ações Têm Consequências 314
Ações 85
Adivinhação (Inteligência) 135
Afago do Vázio, o 193
Afinidades e Deficiências 164
Agarrar o Dragão da Terra 263
Agasha Kitsuki 242
Água 78
Águas Rasas 127
Águas Silenciosas 169
Aiguchi & Tanto 204
Ajustando Atributos de Criaturas 319
Akodo 244
Alcance da Arma 202
Além das Montanhas 218
Aliados [Social] 146
Alma da Arte [Mental] 146
Alma da Pedra 186
Alma de Honra, a 110
Alma dos Quatro Ventos 263
Alta Casa da Luz [D3] 338
Altas Perícias 135
Alterar o Curso 194
Amado Pela Corte [Social] 146
Amaldiçoado Pelo Reino [Espiritual] 155
Amaldiçoado, o 369
Amanhecer do Império, o 15
Amarras do Ningen-dô 189
Ambição 302
Amigo da Irmandade [Espiritual] 146
Amigo dos Elementos [Espiritual] 146
Amor Perdido [Mental] 156
Amor Verdadeiro [Mental] 156
Ancestrais da Aranha/Terras Sombrias 242
Ancestrais da Fênix 243
Ancestrais da Garça 242
Ancestrais do Caranguejo 242
Ancestrais do Dragão 242
Ancestrais do Escorpião 243
Ancestrais do Jigoku 242
Ancestrais do Leão 244
Ancestrais do Louva-a-deus 244
Ancestrais do Unicórnio 244
Ancestrais 241
Andar na Espada 111
Anéis e Atributos 76
Anel do Vázio 197
Antissocial [Social] 156
Anulando Desvantagens 299
Aparência Incômoda [Física] 156
Aposentadoria Forçada [Social] 156
Aprendendo Maho 267
Ar 76
Arauto da Glória, o 118
Árbitros/Regentes (Shikken) 287
Arcos 199
Aristocracia [Material] 147
Arma Sagrada [Material] 147
Armadura Ashigaru 198
Armadura de Cavalaria 198
Armadura de Obsidiana 271
AArmadura de Terra 176
Armadura do Imperador 190
Armadura Leve 198
Armadura Pesada 198
Armadura 198
Armas (Várias) 139
Armas de Arremesso 200
Armas de Corrente (Agilidade) 139
Armas de Corrente 200
Armas de Haste (Agilidade) 139
Armas de Haste 200
Armas de Ninjutsu 201
Armas Pesadas (Agilidade) 139
Armas Pesadas 202
Armas 198
Arrependimento [CG20] 368
Arte (Astúcia) 135
Arte de Ser um Bom Mestre, a 313
Asas de Ashura 212
Asako 243
Asas de Colibri 108
Asas do Falcão, as 219
Assassinos da Floresta [Bushi] 234
Assombrado [Espiritual] 160
Astro [Social] 147
Astúcia da Carpa 108
Astuto [Mental] 147
Atacar Como Água 259
Atacar Como Ar 259
Atacar Como Fogo 259
Atacar Como Terra 259
Atacar Como Vázio 259
Atacar os Arqueiros 238
Atacar os Shugenjas 238
Ataque das Trevas 129
Ataque de Jade 186
Ataque Desumano 213
Ataque do Mandíbula, o 19
Ataque do Vázio 196
Ataque e Defesa 82
Ataque Extra 86
Ataque na Cauda 126
Ataques Atemi 262
Atento [Mental] 147
Atravessando os véus 131
Atingir o Vázio 195
Atributos Derivados 99
Atuação (Astúcia) 135
Aumentar o Dano 86
Aura de Sangue 212
Auto Sacrifício por Compatriota 302
Auto Sacrifício por um Ideal 303
Aventuras e Estrutura 291
Azarado [Espiritual] 156

B

Baía do Dragão do Trovão [LD9] 353
Baía do Peixe Terremoto [CG6] 366
Baixa Tolerância a Dor [Física] 156
Baixas Perícias 144
Bálsamo de Jurojin 186
Banido 156
Banir e Importunar os Espíritos 166
Banir Todas as Sombras 266
Baseada em um Local 293
Básico, o 102
Bastião de Honra 248
Bastões (Agilidade) 140
Bastões 202
Batalha (Percepção) 140
Batedor Shinjo [Bushi] 255
Batedores/Cartógrafos Imperiais 287
Bayushi 243
Beber de Sua Essência 195
Beiden [E1] 251
Beijo Ardente do Aço 180
Beleza Perigosa [Física] 148
Bem-Vindo ao Império Esmeralda 8
Bênção das Sete Fortunas [Espiritual] 148
Benção de Inari [Espiritual] 148
Bênção de Tsi Xing Guo 223
Bênção de Otaku 132
Bênção do Kami 115
Bênção dos Kamis da Água 169
Bênção dos Kamis da Terra 170
Bênção Elemental [Espiritual] 148
Bênçãos do Imperador 230
Benten Seido [G1] 347
Berserker Caranguejo [Bushi] 251
Bisento 201
Bo 202
Bo de Água 167
Boi 320
Bosque Tanuki [CM3] 362
Bruxa do Pântano 324
Buscar a Verdade 173
Bushis/Cortesãos 246

C

Cabelo 35
Caça (Percepção) 140
Calendário Rokugani, o 34
Caligrafia (Inteligência) 135
Calma em meio ao Trovão, a 113
Calor Incessante 181
Caminhando Sobre as Ondas 169
Caminho à Paz Interior 167
Caminho da Aranha, o 212
Caminho da Carpa, o 107
Caminho da Ilusão 173
Caminho da Fênix, o 123
Caminho da Garça, o 109
Caminho da Tartaruga, o 227
Caminho da Terra [Mental] 149
Caminho da Terra, o 265
Canalizar o Dragão do Fogo 264
Caminho do Caranguejo, o 106
Caminho do Dragão, o 113
Caminho do Escorpião, o 126
Caminho do Leão, o 117
Caminho do Louva-a-deus, o 120
Caminho do Salgueiro 263
Caminho do Unicórnio, o 130
Caminho Não Trilhado, o 170
Caminho Sombrio, o 215
Campanha de Nível 0, a 289
Campanha nas Terras Sombrias, a 286
Campanha Restrita, a 288
Campeão de Ametista, o 256
Campeão de Esmeralda, o 256
Campeão de Jade, o 257
Campeão de Rubi, o 257
Campeão de Topázio, o 257
Campeões de Joias, os 28
Campos dos Mortos [TS4], os 358
Canalizar o Dragão do Fogo 264
Canção do Mundo 266
Cão (Inu) 321
Cão de Guerra Unicórnio 321
Caranguejo é a Muralha, o 247
Carícia de Fu Leng 270
Carta da Corte, uma 33
Casco da Tartaruga, o 227
Castelo da Grande Queda [D2] 338
Castelo das Encruzilhadas e Tonfajutsen [L3] 350
Castelo do Campeão de Esmeralda [I1] 362
Castelo do Carvalho Pálido [F7] 350
Castelo do Gume da Alva [C6] 337
Castelo dos Picos Rachados [C7] 337
Castelo Face do Leste [C2] 336
Castelo da Aurora Gélida [D6] 339
Castelo Miramar [G6] 348
Cauda do Dragão de Fogo 181
Cavalaria (Agilidade) 39
Cavalaria e Treinar Animais 321
Cavaleiros da Tempestade [Shugenja] 248
Cavalgar as Nuvens 263
Cavalgar em Harmonia 132

Cavalgar o Dragão da Água 262
Cavalo, Cavalo de Montaria Unicórnio 322
Cavalo, Corcel de Guerra Utaku 322
Cavalo, Pônei Rokugani 323
Cavalos 206
Cavalos em Combate 322
Cego [Física] 157
Cercos 53
Cerimônia do Chá (Vazio) 135
Céus Nunca Caem, os 228
Chá de Pétala de Jade 275
Chama da Tocha Tremula, a 108
Chamas da Pureza, as 247
Chamas da Pureza 180
Chamas do Âmago, as 181
Chamas Invejosas 180
Chantagem [Social] 149
Chute da Lebre 221
Cidade Costa Solitária [G5] 347
Cidade Guarda do Dragão [LD3] 352
Cidade da Lembrança [F1] 344
Cidade da Permissão [L8] 351
Cidade das Lágrimas [F2] 344
Cidade do Prazer [I12] 364
Cidade do Relâmpago [LD2] 352
Cidade dos Perdidos [TS2] 357
Cidade Onda Partida [LD1] 352
Cidade Tartaruga de Ferro [LD4] 352
Cimitarra 204
Clã Aranha, o 211
Clã Caranguejo, o 56, 105
Clã Dragão, o 58, 112
Clã Escorpião, o 60, 126
Clã Falcão, o 218
Clã Fênix, o 62, 123
Clã Garça, o 64, 109
Clã Javali, o 217
Clã Leão, o 66, 116
Clã Lebre, o 220
Clã Libélula, o 218
Clã Louva-a-deus, o 68, 120
Clã Macaco, o 221
Clã Morcego, o 216
Clã Oríole, o 222
Clã Pardal, o 224
Clã Raposa, a 219
Clã Serpente, o 224
Clã Tartaruga, o 225
Clã Texugo, o 215
Clã Touro, o 223
Clã Unicórnio, o 70, 129
Clareza de Propósito 167
Clãs Menores Perdidos, os 217
Clãs Menores, os 215
Classes de Escolas 108
Classes de Escolas, Expandindo 226
Classes Sociais e a Ordem Celestial 26
Comandar os Ventos 121
Começando 102
Comércio (Inteligência) 143
Comida 35
Como a Arrebentação 262
Como Feitiços são Invocados? 164
Compaixão (Jin) 42
Compartilhar a Força de Muitios 189
Compulsão [Mental] 157
Comum [Física] 149
Comunicar 164
Conceito de Compostura (On), o 44
Concentração 166
Conflito Com um Deus 303
Congelar o Fluxo Vital 262
Conhecer a Mente 177
Conhecer o Ritmo do Coração 114
Conhecimento (Inteligência) 136
Conhecimento Exaustivo 223
Conhecimento Proibido [Mental] 149
Cônjuge Imperial [Social] 149
Conjuntos de Vantagens/Desvantagens 148
Consciência das Oito Direções 266
Construindo Histórias: As 36 Tramas do Escritor . . . 301
Consumido [Mental] 157
Convite, um 297, 369
Coração da Tempestade 121
Coração das Trevas 369
Coração de Seu Inimigo 176
Coração do Dragão da Água 171
Coração do Dragão 113
Coração do Leão, o 119
Coração Fala, o 131
Coração Mole [Mental] 158
Coração Ouve, o 131
Coração Vingativo [Social] 150
Coragem (Yu) 43
Coragem Acima de Tudo 222
Coragem de Matsu 119
Coragem dos Sete Trovões 186
Corpo de Pedra 115
Corpo é uma Bigorna, o 264
Correntes do Jigoku 273
Corrida Pelo Trono, a 23
Corte (Astúcia) 136
Cortesia (Rei) 43
Crescimento da Mácula 276
Criação (Variável) 143
Criação de Personagem, Expandida 100
Criação de Personagem, Resumo da Criação 99
Criando Vilões: Preto e Branco em Rokugan 311
Criaturas de Rokugan 318
Criaturas Sem Vazio 318
Crime e Castigo 48
Crimes Involuntários de Amor 303
Crimes Passionais 303
Crisântemo de Aço, o 18
Curar Ferimentos 84
Customização 102
Customize Seu Personagem 99
Criaturas de Rokugan 318
Criaturas Naturais 320

D

Dádiva de Inari 168
Dai Tsuchi 202
Dai-kyu 200
Dança das Chamas 264
Dança Sedutora das Chamas 182
Dançando Com os Elementos 123
Darei Minha Vida 370
Das Cinzas 125
Décimo Século (901-1000 CI) 20
Décimo Primeiro Século (1001-1100 CI) 20
Décimo Segundo Século (1101-1200 CI) 20
Declinar um Duelo 87
Dedicação de um Artesão 223
Dedos de Jade nas Terras Sombrias 277
Dedos de Ossos [TS5], os 358
Defensor da Muralha [Bushi] 247
Defesa (Reflexos) 140
Defesa da Tempestade de Fogo 184
Definição dos Termos 81
Dependente [Social] 158
Derramando Sangue Alheio 268
Derrota 297
Derrubar 86
Desarme 86
Desastre 304
Descanse, Meu Irmão 265
Descontos de Vantagens/Desvantagens 149
Descrente [Mental] 158
Descrições de Feitiços 164
Desequilibrar a Mente 264
Desequilíbrio Elemental [Espiritual] 158
Desfazer o Mundo 197
Desonrado [Social] 158
Destino Não Tem Segredos, o 229
Destino Sombrio [Espiritual] 158
Desvantagem Social [Social] 158
Desvantagens e Interpretação 156
Desvantagens 155
Detalhes 103
Dever (Chugo) 43
Dever Antes da Honra 121
Devoto [Mental] 158
Dificuldade do Teste de Criação 258
Direção Absoluta [Mental] 150
Discernindo Honra 92
Discípulos de Sun Tão [Bushi] 234
Dívidas de Sangue 52
Dividir a alma 196
Do Específico ao Genérico 234
Doji 243
Dojô Sombrio [TS7], o 358
Dom da Lady, o 111
Dom do Vento 177
Dom dos Shugenjas 238
Dom Interior [Espiritual] 150
Domínio de Suitengu 171
Dor 270
Drenar a Alma 270
Duas Pinças, Uma Mente 106
Duelo de Iaijutsu 87
Duelos de Taryu-Jiai 87
Duelos Não Convencionais 50
Duelos 49
Dúvida [Mental] 158

E

Economia de Rokugan, a 199
Economia 47
Ecos na Brisa 178
Ecos no Vazio 195
Efeitos Condicionais 89
Efeitos da Glória 93
Efeitos da Mácula 277
Efeitos de Status 95
Embainhe Suas Mentiras na Verdade 250
Emboscada e Outras Surpresas 83
Encontrar o Caminho 114
Energias Complacentes 167
Ênfases 133
Enfrente a Escuridão 238
Engenharia (Inteligência) 143
Enigma 304
Enraizar a Montanha 265
Enxame Devorador 182
Épico, o 295
Epilepsia [Física] 158
Episódica 295
Equilibrando Maho 267
Equilíbrio [Mental] 150
Equilíbrio dos Elementos 196
Equipamento Gaijin [Material] 150
Equipamento Geral 205
Equipamento 198
Era do Imperador Oculto, a 22
Era dos Quatro Ventos, a 22
Erga-se das Cinzas 197
Erga-se, Água 172
Erga-se, Ar 179
Erga-se, Terra 192
Escola de Arautos Miya 230
Escola de Arqueiros Tsuruchi 122
Escola de Bardos Ikoma 118
Escola de Berserkers Matsu 119
Escola de Bushis Akodo 116
Escola de Bushis Bayushi 126
Escola de Bushis Daigotsu 212
Escola de Bushis Heichi 217
Escola de Bushis Hida 106
Escola de Bushis Hiruma 108
Escola de Bushis Ichiro 215
Escola de Bushis Kakita 109
Escola de Bushis Mirumoto 112
Escola de Bushis Morito 223
Escola de Bushis Moto 130
Escola de Bushis Shiba 123
Escola de Bushis Suzume 225
Escola de Bushis Toku 221
Escola de Bushis Toritaka 219
Escola de Bushis Usagi 220
Escola de Bushis Yoritomo 120
Escola de Contrabandistas Kasuga 225

Escola de Cortesãos Bayushi 127
Escola de Cortesãos Daigotsu 213
Escola de Cortesãos Doji 110
Escola de Cortesãos Otomo 229
Escola de Cortesãos Yasuki 107
Escola de Cortesãos Yoritomo 121
Escola de Damas Guerreiras Utaku 132
Escola de Emissários Ide 131
Escola de Ferreiros Tsi 222
Escola de Guardas Seppun 228
Escola de Infiltradores Shosuro 128
Escola de Investigadores Kitsuki 114
Escola de Mestres do Conhecimento Asako 124
Escola de Shugenjas Agasha 125
Escola de Shugenjas Asahina 110
Escola de Shugenjas Chuda Original 224
Escola de Shugenjas Chuda 213
Escola de Shugenjas Isawa 124
Escola de Shugenjas Iuchi 130
Escola de Shugenjas Kitsu 117
Escola de Shugenjas Kitsune 219
Escola de Shugenjas Komori 216
Escola de Shugenjas Kuni 107
Escola de Shugenjas Moshi 120
Escola de Shugenjas Seppun 228
Escola de Shugenjas Soshi 127
Escola de Shugenjas Tamori 113
Escola de Shugenjas Tonbo 218
Escola Diferente [Social] 150
Escolas Avançadas 245
Escolas Avançadas da Aranha 250
Escolas Avançadas da Fênix 249
Escolas Avançadas da Garça 247
Escolas Avançadas do Caranguejo 247
Escolas Avançadas do Dragão 247
Escolas Avançadas do Escorpião 249
Escolas Avançadas do Leão 248
Escolas Avançadas do Louva-a-deus 248
Escolas Avançadas do Unicórnio 250
Escolas Avançadas dos Clãs Maiores 247
Escolas de Criaturas 320
Escolas de Monge 231
Escolha Seu Clã 99
Escolha Sua Escola 99
Escolha Sua Família 99
Escolhido de Bishamon [Shugenja] 253
Escolhido Pelos Oráculos [Espiritual] 150
Escolhidos do Imperador, os 27
Escoriado 82
Escrevendo Sua Própria Aventura 293
Escrito a Sangue 268
Escudo da Fé, o 111
Escuridão é Minha Luz 250
Escuridão Liberta 215
Escuridão Não Pode Ser Presa 213
Esmagar Pedras 216
Espadachim das Mentiras Amagras [Bushi] 254
Espadas 203
Espalhar a Escuridão 270
Espírito da Água 167
Espírito Purificador 265
Espírito Quieto, Lâmina Firme 225
Esportes (Força) 141
Essência da Não Morte 271
Essência da Terra 190
Essência de Jade 192
Essência do Ar 176
Essência Liberta 197
Estagnação da Terra 187
Estapear a Onda 262
Estatísticas de Criaturas 318
Esteja Sempre Pronto 122
Estilo Abandono Imprudente 259
Estilo Ameaça Velada 259
Estilo Anime 316
Estilo Cinematográfico 317
Estilo de Reichin 221
Estilo Equilíbrio dos Elementos 259
Estilo Ferro nas Montanhas 259
Estilo Floresta de Ferro 259
Estilo Força da Pureza 260
Estilo Força nos Braços 260
Estilo Guerreiro Indomável 260
Estilo Lâmina Oculta 260
Estilo Lâminas Giratórias 260
Estilo Mundo Fugaz 260
Estilo Rajada de Vento 260
Estilo Realismo Fatal 317
Estilos Alternativos de Jogo 315
Estreito Beiden/Estreito Shamate [CG1] 365
Estreito Carpinteiro [CG3] 366
Estreito Traiçoeiro e a Montanha do Arrependimento [CG20] 368
Estrutura de Aventura: Ato Dois 298
Etiqueta (Astúcia) 136
Etiqueta Cotidiana 31
Evitar as Trevas 263
Excesso de Confiança [Mental] 158
Exemplar [Mental] 151
Exemplar Negro [Mental] 151
Exemplo de Criação de Personagem 103
Exemplo de Demonstrar Consequências, um 313
Exemplos de Ações 85
Exemplos de Sementes de Aventuras 369
Exército de Tawagoto [Bushi] 235
Exércitos e Táticas 53
Expandido os Testes de Perícias 80
Extinguir 180
Extraindo o Vazio 247

F

Faça O Que Dissermos 108
Facas (Agilidade) 141
Facas do Assassino 178
Facas 204
Falar em Silêncio 110
Falcão 323
Falcão Alça Vôo, o 219
Falha do Bushidô [Mental] 159
Falhas em Testes 80
Falsa Legião, a 179
Falsificação (Agilidade) 144
Falso Reino 177
Falsos Sussurros 195
Fama [Social] 151
Família Agasha 123
Família Akodo 116
Família Asahina 109
Família Asako 123
Família Bayushi 126
Família Chuda 211, 224
Família Daidoji 109
Família Daigotsu 211
Família Doji 109
Família Fuzake 221
Família Goju 211
Família Hantei 228
Família Heichi 217
Família Hida 105
Família Hiruma 105
Família Horiuchi 129
Família Ichiro 215
Família Ide 129
Família Ikoma 116
Família Isawa 123
Família Iuchi 129
Família Kaiu 105
Família Kakita 109
Família Kasuga 225
Família Kitsu 116
Família Kitsuki 112
Família Kitsune 120, 219
Família Komori 216
Família Kuni 105
Família Matsu 116
Família Mirumoto 112
Família Miya 227
Família Morito 223
Família Moshi 120
Família Moto 130
Família Otomo 227
Família Seppun 227
Família Shiba 123
Família Shinjo 130
Família Shosuro 126
Família Soshi 126
Família Suzume 224
Família Tamori 112
Família Toku 221
Família Tonbo 218
Família Toritaka 106, 218
Família Toturi 228
Família Tsi 222
Família Tsuruchi 120
Família Ujina 220
Família Usagi 220
Família Utaku 130
Família Yasuki 106
Família Yogo 126
Família Yoritomo 120
Famílias Imperiais Perdidas 228
Famílias Imperiais, as 227
Fantasma (Yorei) 325
Fascinação [Mental] 159
Fechar o Véu 196
Feitiçaria (Inteligência) 137
Feitiços de Água, Nível de Domínio 1 167
Feitiços de Água, Nível de Domínio 2 168
Feitiços de Água, Nível de Domínio 3 169
Feitiços de Água, Nível de Domínio 4 170
Feitiços de Água, Nível de Domínio 5 171
Feitiços de Água, Nível de Domínio 6 172
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 1 173
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 2 174
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 3 176
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 4 177
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 5 178
Feitiços de Ar, Nível de Domínio 6 179
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 1 179
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 2 181
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 3 182
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 4 184
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 5 185
Feitiços de Fogo, Nível de Domínio 6 185
Feitiços de Maho, Nível de Domínio 1 268
Feitiços de Maho, Nível de Domínio 2 270
Feitiços de Maho, Nível de Domínio 3 271
Feitiços de Maho, Nível de Domínio 4 273
Feitiços de Maho, Nível de Domínio 5 274
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 1 186
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 2 188
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 3 189
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 4 190
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 5 191
Feitiços de Terra, Nível de Domínio 6 192
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 1 193
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 2 194
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 3 195
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 4 196
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 5 196
Feitiços de Vazio, Nível de Domínio 6 197
Feitiços Universais 164
Ferida Permanente [Físico] 161
Ferido 82
Ferimentos 82
Ferramentas das Fortunas 223
Ferramentas do Mestre, as 318
Ferrão da Vespa, o 122
Fervor da Batalha 183
Fetiches e Opções 252
Fetichista Asahina [Shugenja] 252
Ficção e Histórias 384
Ficha de Personagem 389
Filho de Osano-Wo 249
Filme e Televisão 384
Finta 86
Flecha Sabe o Caminho, a 122
Flechas 199
Fluir Pelo Vazio 193
Fobia [Mental] 159
Fofoqueiro [Social] 159

Fogo 77
Força da Honra, a 111
Força da Honra, a 91
Força da Oposição, a 218
Força da Pureza 117
Força da Terra [Física] 151
Força da Tradição, a 119
Força das Trevas 274
Força de Hida 247
Força de Kakita 247
Força de Mirumoto 247
Força de Moto 251
Força de Suitengu 249
Força de um Homem, a 222
Força de Vontade 188
Força do Corvo 189
Força do Texugo 216
Força dos Kamis, a 191
Força dos Meus Ancestrais 117
Força em Todas as Coisas 121
Força Fluente 167
Forja Furiosa, a 182
Forja Reparadora, a 184
Forje Seu Próprio Destino 222
Fortaleza dos Esquecidos [C3] 336
Fortaleza Longínqua [D1] 338
Forte e Veloz 113
Fortuna Favorece o Homem Mortal 222
Fraqueza [Física] 159
Fraqueza é Minha Força 127
Fúria de Kaze-no-Kami (Furacão) 179
Fúria de Matsu, a 248
Fúria de Matsu 119
Fúria de Osano-Wo 180
Fúria Devoradora 212
Fúria do Javali, a 218
Fúria dos Céus 251
Fúria dos Kamis [Espiritual] 159
Fúria Ígnea 183
Furtividade (Agilidade) 144

G

Gaki (Shozai-Gaki) 325
Ganhando e Perdendo Glória 93
Ganhando e Perdendo Honra 90
Ganhando e Perdendo Honra 91
Ganhando e Perdendo Status 94
Ganhando Glória 93
Ganhar Mácula – Infecção Ativa 276
Garras do Falcão 219
Geografia de Rokugan, a 24
Girar a Roda Kármica 266
Globo do Sol Eterno 185
Glória 93
Glória Antes da Honra 370
Glória do Imperador 230
Goblin (Bakemono) 327
Golpe das Águas Fluentes 171
Golpe Destruidor 264
Golpe Devastador 106
Golpe do Destino 264
Golpe do Louva-a-deus 120
Golpe do Vento do Deserto 130
Golpe Esmagador 216
Golpe Estrela Cadente 264
Golpe por Cima, Golpe por Baixo 126
Golpe Preciso 87
Golpe Sem Pensamento 110
Golpear a Tempestade 176
Golpear Abaixo do Véu 111
Golpear as Raízes 191
Grande [Física] 151
Grande Destino [Espiritual] 151
Grande Fedor [TS1] 357
Grande Muralha do Norte/
Muralha das Montanhas Setentrionais [CG7] 367
Grande Potencial [Variável] 151
Grande Salão dos Registros [I4] 350
Grande Silêncio, o 263
Guarda Branca [Bushi], a 250
Guarda da Imperatriz [Bushi] 252
Guarda Elemental [Shugenja] 249
Guardado Pelo Chi 215
Guerra dos Clãs e o Segundo Dia do Trovão, a 21
Guerra em Rokugan 52
Guerreiro de Obsidiana [Bushi] 250
Guerreiros de Ferro Daidoji, os 111
Guia de Localização do Império Esmeralda 335
Gusai 244

H

Habilidades de Maestria 133
Habilidades Especiais Padrão 319
Habilidades Especiais 319
Habitações 36
Han-kyu 200
Harmonia da Mente 263
Harmonia e Precisão 248
Herança [Material] 151
Herói do Povo [Social] 151
Heróis nas Histórias Asiáticas, o 309
Hida Atarasi 242
Hida 242
História de um Império, a 15
Homens do Norte 370
Homens e Mulheres 38
Honestidade (Gi) 43
Honra (Meyo) 44
Honra 90
Honra Incerta [Social] 152
Honra, Glória e Status 90
Hotei Seido [E2] 341

I

Iaijutsu (Reflexos) 141
Idealista [Mental] 159
Igualde de Gênero! 249
Ikoma 244
Iluminado [Espiritual] 152
Imobilização 88
Imóvel Mão da Paz, a 131
Imprudência Fatal 304
Impulsionado Pelos Kamis 265
Impulsivo [Mental] 160
In Media Res 297
Incapacitado 82
Incapaz de Mentir 159
Incendiar as Velas 238
Inconsciente 82
Incrementos 79
Infâmia 94
Infâmia [Social] 159
Infecção Ativa 277
Infecção Passiva 277
Ingênuo [Mental] 159
Ingênuo 370
Iniciando a Aventura 297
Inimigo Amado 304
Inimigo Jurado [Social] 160
Inimizade Entre Parentes 304
Insensível [Mental] 160
Inspirar Medo 269
Instigador Escorpião [Cortesão] 249
Intento Kármico 195
Interpretando um Monge 231
Interpretar um Samurai 285
Intimidação (Astúcia) 145
Introdução — Bem-vindo a Rokugan 7
Inveja [Mental] 160
Investida da Loucura, a 130
Investida do Javali, a 218
Investida do Leão, a 119
Investigação (Percepção) 137
Invocar Campeão Morto-Vivo 269
Invocar Névoa 176
Invocar Oni 271
Invocar os Vendavais 176
Invocar 165
Ir e Vir da Batalha 171
Ira Eterna 185
Irmandade de Shinsei, a 231
Ishiken-dô [Espiritual] 152
Iyotisha [I6] 363

J

Jitte & Sai 204
Jiujutsu (Agilidade) 142
Jo 202
Jogo das Vinte Perguntas, o 100
Jogos (Variável) 137
Jogos de Dois Jogadores 289
Julgamento Errôneo 305
Juntar-se à Batalha 238
Justa 205
Justiça do Tengoku [Bushi] 235

K

Kaimetsu-Uo 244
Kakita 243
Kama 204
Kami Amigável [Espiritual] 152
Kappa 327
Karma e o Ciclo Celestial 39
Kata 259
Katana de Fogo 181
Katana 203
Kenjutsu (Agilidade) 142
Kenshinzen [Bushi] 247
Kiho 261
Kiho do Vazio 266
Kihos de Água 262
Kihos de Ar 263
Kihos de Fogo 264
Kihos de Terra 265
Kihos Fora da Irmandade 266
Kill Bill: Parte Um 370
Kit de Viagens, o 207
Kosaten Shiro [G3] 347
Koten, o Salão Ancestral do Caranguejo [C4] 37
Kudo [CM1] 359
Kumade 204
Kuni 242
Kuni Yori 242
Kusarigama 200
Kyoketsu-shogi 200
Kyuden Agasha[F3] 344
Kyuden Asako [F4] 344
Kyuden Ashinagabachi [LD5] 353
Kyuden Bayushi [E3] 342
Kyuden Doji [G4] 347
Kyuden Gotei [LD6] 353
Kyuden Hida [C5] 337
Kyuden Ikoma [L7] 350
Kyuden Isawa [F5] 344
Kyuden Kasuga [CM3] 360
Kyuden Kitsune [LD7] 353
Kyuden Komori [CM2] 359
Kyuden Miya [I7] 363
Kyuden Otomo [I8] 364
Kyuden Seppun [I9] 364
Kyuden Suzume [CM4] 360
Kyuden Tonbo [CM5] 360
Kyujutsu (Reflexos) 142

L

Laço Kármico [Espiritual] 152
Laço Que Ata, o 168
Lago da Margem Branca e
Planícies das Margens Brancas [CG24] 369
Lâmina ao Vento, a 224
Lâmina da Alma, a 185
Lâmina Faminta 183
Lanças (Agilidade) 142
Lanças 204
Leão 323
Legado de Kaze-no-Kami 173
Legado do Obscuro 269
Legado dos Quatro Ventos 224
Legião da Lua 178
Legionário de Jade 257
Legionário Imperial 256
Legionários Imperiais 286
Lenda Local 370
Lento e Mortal 225
Leque de Guerra (Agilidade) 142
Leques de Guerra 205

Ler a Essência 195
Ler Lábios [Mental] 152
Letalidade e Ferimentos 84
Liberação de Vázio 195
Lição de Toku 222
Lição Final de Akodo 117
Lidando Com Onis Invocados 272
Liderança [Social] 152
Limites de Vantagens 149
Línguas [Mental] 152
Lista de Perícias 133
Livro da Água – Mecânicas Avançadas 211
Livro da Terra – Mecânicas Gerais 75
Livro do Ar – O Império Esmeralda 13
Livro do Fogo – Criação de Personagem 99
Livro do Vázio – O Capítulo do Mestre 285
Lobo (Ookami) 323
Loucura das Terras Sombrias 238
Loucura 305
Luta 238
Luxúria [Social] 160
Luz do Sol Revela, a 228
Luz do Sol 185
Luz Resplandecente 184

M

Má Fortuna [Espiritual] 160
Machi-kanshisha 202
Machucado 82
Mácula das Terras Sombrias [Espiritual] 160
Mácula das Terras Sombrias, a 274
Magia e Feitiços 163
Magistrado de Esmeralda 256
Magistrado de Jade 257
Magistrado de Obsidiana [Bushi] 255
Magistrados 286
Maho 267
Mai Chong 204
Maldição das Sete Fortunas [Espiritual] 160
Maldição de Fraqueza 271
Maldição de Lorde Lua [Espiritual] 161
Maldição do Olho Insone 271
Manchar a Alma 263
Manco [Física] 161
Manobras 85
Manrikikusari 200
Manter a Posição! 238
Manto da Noite 173
Manto dos Miya 168
Mão de Osano-Wo 120
Mão do Imperador 230
Mão em Mão, de 227
Mãos das Marés 172
Mãos de Argila 188
Mãos de Caranguejo [Física] 152
Mãos de Pedra [Física] 152
Mãos Rápidas (Agilidade) 145
Mapa de Relacionamentos 296
Mas Por Que é Chamado de RPG? 9
Masakari 202
Máscara de Vento 177
Massacre 239
Matador de Onis [Shugenja] 251
Matar um Parente Desconhecido 305
Mecânicas Básicas: O Sistema Roll & Keep 75
Medicina (Inteligência) 137
Meditação (Vázio) 138
Medo 90
Meidochi [CM6] 361
Meios Alternativos de Progressão de Nível 245
Membro Amputado [Física] 161
Memória Precisa [Mental] 152
Mente Clara [Mental] 152
Mente Fraca [Mental] 161
Mente Invencível 125
Mentiras e Mais Mentiras 370
Mergulhar no Golpe 215
Mestrando uma Campanha de L5A 285
Mestre das Marionetes 271
Mestres da Espada [Bushi] 247
Método Kitsuki 114
Minha Força Não Tem Limites 250
Mirumoto 242
Misericórdia do Lobo, a 190
Mitos: O Mestre Como Entretedor/ O Mestre Como Adversário 313
Moldar os Elementos 249
Momento de Clareza 196
Momoku [Espiritual] 161
Monge da Ordem dos Heróis 232
Monge do Oratório dos Sete Trovões, o 232
Monge do Templo de Kaimetsuo-uo, o 232
Monge do Templo de Osano-Wo, o 233
Monge dos Quatro Templos, o 231
Monge dos Templos das Mil Fortunas, o 233
Monges 95
Monges da Aranha, os 212
Monstros e Raças Não Humanas 324
Montanha Mirante [CG8] 367
Montanha Não Cai, a 107
Montanha Não se Move, a 106
Montanhas Crepúsculo [CG21] 369
Montanhas Espinha do Mundo [CG16] 368
Montanhista Mirumoto [Bushi] 252
Mordida do Fogo 333
Mori Isawa [G9] 367
Morte Além da vida 272
Morte da Chama 184
Morte e o Samurai 310
Mortífera 278
Morto-Vivo Ressurgido 328
Mostre-me Sua Postura 239
Moto 244
Moto Não se Rende 130
Mover-se Com o Mundo 123
Movimento e Terreno 86
Mudando as Regras 315
Múltiplas Escolas [Social] 152
Múltiplas Escolas em Jogo 153
Mundo Aberto 294
Muralha de Fogo 184
Muralha de Terra 191
Muralha Sobre o Oceano [G23] 369
Mutações 279

N

Nagamaki 201
Nage-yari 205
Naginata 201
Não Ficção 384
Não Respirarás 273
Narração Asiática vs. Ocidental 309
Nascimento do Universo, o 13
Navegador Louva-a-deus [Shugenja] 253
Necessidade de Sacrificar um Indivíduo 305
Netsuke de Ar 178
Névoas de Ilusão 174
Nikesake [F6] 344
Ninja-to 203
Ninjutsu (Agilidade ou Reflexos) 143
Nirukti [I10] 364
Níveis de Glória 94
Níveis de Honra 0-1: Cão Desonrado 90
Níveis de Honra 2-3: Indigno de Confiança 90
Níveis de Honra 4-5: O Esperado 90
Níveis de Honra 6-7: Excepcional 90
Níveis de Honra 8-9: Uma Alma Inquestionável 90
Níveis de Infâmia 94
Níveis de Infecção da Mácula 277
Níveis de Status 95
Nível de Honra 10: Força de Mil Ancestrais 90
Nível de Sabedoria 6 e Além 105
No Fim dos tempos 370
No-dachi 203
Noivado Abençoado [Social] 153
Noivado Amargurado [Social] 161
Nome dos Elementos 249
Nome Gaijin [Social] 162
Nono Século (801-900 CI) 20
Nota para Jogadores Antigos 11
Nove Caudas 370
Nublar a Mente 178
Números Alvo Padrão 76
Números Alvos 76
Nunca Estou Só 181
Nunca na Escuridão 228
Nunchaku 203

O

O Que é Rokugan? 9
O Que é Seu é Meu 108
O Que é RPG? 8
O Que é uma Geisha? 30
O Que Está Neste Livro 10
Obcecado [Mental] 162
Obrigação [Social] 162
Obstáculos ao Amor 305
Obtenção 306
Obtuso [Mental] 162
Oceano Furioso, o 249
Ogro 329
Oitavo Século (701-800 CI) 19
Olho de Tsuruchi 122
Olho Não Verá, o 177
Olhos do Falcão, os 219
Olhos do Imperador 230
Olhos do Imperador, os 227
Olhos Traem o Coração, os 114
Onda Destrutiva 185
Onda Furiosa, a 120
Onda Crescente, a 188
Ondas em Todas as Coisas 262
Ondas Sempre Mudam 172
Oni (Ugulu no Oni) 329
Onis do Jigoku, os 39
Ono 202
Opção Cultural: O Papel das Mulheres 37
Oportunidades Heroicas 238
Oratório ao Ki-Rin [F9] 345
Ordem dos Monges da Aranha, a 215
Ordem Tatuada Togashi, a 114
Ordem Togashi, a 112
Orgulho do Leão [Bushi], o 248
Orientadas ao Personagem 294
Origens dos Ronins, as 30
Otokodate (Bando de Irmãos) 288
Otosan Uchi [I11] 364
Ousado [Mental] 153
Outras Questões 101
Outros Tipos de Perícias e Macro-Perícias 134
Ovelha Negra [Social] 162

P

Palácio das Sete Dobras [G7] 348
Palácio das Sombras Escarlates [E8] 353
Palavras-chave 199
Face Pálida da Morte 250
Pântano das Terras Sombrias da Shinomen [TS8], o 356
Papel da Tragédia, o 310
Parangu 203
Partir das Nuvens, o 228
Passos Apressados 182
Patife Yoritomo [Bushi] 253
Paz dos Kamis 172
Peçonha 334
Pedaço de Memória 173
Pegar o Estandarte 239
Pela Luz da Lua 174
Pelo Império 239
Penalidades de Dados 89
Pequena Lição do Lobo 108
Pequeno [Físico] 162
Perda de Entes Amados 305
Perdido 278
Performance (Várias) 138
Perícias 79, 133
Perícias Bugei 139
Perícias Mercantes 143
Perigos dos Onis, os 272
Perseguição 306
Personagens Maculados 277
Próximo ao Gelo 170
Pés da Montanha, os 188
Pilares da Virtude [D5] 339

Pinças e Cauda 126
Pinças Prendem, a Cauda Ataca, a 126
Planície Coração de Dragão [CG4] 366
Planície da Aliança dos Três Homens [G17] 368
Planície da Batalha dos Sete Dias [G14] 368
Planícies Sobre o Mal [G10] 367
Planos Cuidadosamente Traçados 371
Plenitude do Mundo 188
Pó de Jade 320
Poça Reflexiva 168
Poço Infecto de Fu Leng [TS3], o 358
Poder da Impureza, o 250
Poder do Dragão de Terra 192
Poder do Oceano 172
Poderes e Mutações das Terras Sombrias 279
Poderes Maiores das Terras Sombrias 281
Poderes Menores das Terras sombrias 280
Polêmico [Mental] 162
Política 46
Ponte da Maré Baixa [CG19] 368
Por Minha Própria Mão 371
Por Que Jogar Lenda dos Cinco Anéis? 9
Por Que Usar Dados? 9
Posição Social [Social] 153
Possessão 274
Posturas 84
Poucos Contra Muitos 239
Preencher Com o Vazio 196
Pré-História do Império 14
Prepare-se para Cavar Duas Covas 239
Presente Perfeito, o 110
Presentear 33
Presentes e Seus Usos 111
Primeira Ascensão do Orador de Sangue, a 18
Primeira Guerra, a 15
Primeiro e Último Golpe 109
Primeiro Século (1-100 CI) 15
Prisão de Terra 193
Prisão Maior 191
Prisão Menor 187
Prodígio [Física] 153
Profundezas da Desonra, as 250
Propósito Maior [Mental] 153
Proposta de Paz, uma 371
Proposta do Lobo 175
Proteção da Mácula 277
Proteção da Terra 190
Proteção do Chi 262
Proteção de Pureza 182
Proteção do Imperador, a 229
Proteção do Trovão 184
Proteção Elemental 187
Proteger 87
Proteja o General 239
Províncias do Clã Caranguejo 335
Províncias do Clã Dragão 338
Províncias do Clã Escorpião 340
Províncias do Clã Fênix 343
Províncias do Clã Garça 346
Províncias do Clã Leão 349
Províncias do Clã Louva-a-deus 351
Províncias do Clã Unicórnio 354
Punho de Terra 265
Punho das Chamas 264
Punho de Osano-Wo, o 183
Punho de Ar 263
Punho do Vazio 266
Pureza do Chi 225
Purgar a Mácula 190
Puxar as Cordas 250

Q

Quais Perícias São Úteis? 134
Quarto Século (301-400 CI) 17
Queda dos Kamis, a 14
Queda e Afogamento 83
Quinto Século (401-500 CI) 17

R

Raio do Inferno 186
Rachaduras na Muralha 213
Rapidez da Lebre 221
Rapidez dos Céus 228
Rapidez Fugaz do Fogo 264
Rapidez Mental 182
Rápido [Física] 153
Rápido Como o Raio 221
Rápido e Furioso 224
Recompensas Pelo Sucesso: Pontos de Experiência . . . 300
Recorrer ao Vazio 193
Recuar a Sombra 179
Recuperação de um Ente Perdido 306
Recuperação Acelerada [Física] 153
Regenerar o Ferimento 170
Recursos e Inspirações 384
Redução de Anel e de Atributo 78
Redução 106
Refém [Social] 162
Reflexões de Pan Ku 167
Reforjar 197
Regra dos Dez Dados, a 77
Regra Opcional: O Teste de Honra 92
Regras Básicas de Criação 258
Regras Como Uma Caixa de Ferramentas, as 314
Regras Especiais para Dados 77
Regras para Samurais de Nível 0 289
Reihaido Shinsei [I13] 365
Reinos Espirituais, os 40
Religião e Filosofia 39
Render-se? 238
Resgate 306
Resistência a Magia [Espiritual] 153
Resistir às Ondas 168
Responder ao Coração 131
Restrições da Trama 298
Retaliação Furiosa 113
Retirado do Curso 195
Retorno do Orador de Sangue, o 19
Retorno do Orador de Sangue 23
Retorno do Unicórnio, o 20
Retornar o Golpe 216
Reversão de Fortunas 168
Revolta 307
Rio da Hora do Lobo [CG12] 367
Rio Dedo Negro/Rio da Lua Negra [CG2] 366
Rio de Três Lados [CG18] 368
Rio do Herói Inesperado [CG13] 367
Rio do Mercador Afogado [CG5] 366
Rio do Ouro [CG11] 367
Riqueza [Material] 153
Rito de Sangue 269
Rituais da Vida 29
Ritual de Invocação de Onis 272
Rivalidade Familiar 307
Rivalidade de Superior e Inferior 307
Rodada de Combate, a 81
Roedor (Nezumi) 330
Rokugan, não o Japão 32
Romper a Aura 182
Romper a Formação 238
Romper o Membro 269
Ronin 233
Ronin de Clã 234
Ronin Verdadeiro, Opção 1 234
Ronin Verdadeiro, Opção 2 234
Rota de Colisão 239
Roubar a Alma 273
Roubar o Dragão do Ar 263
Roupas e Acessórios 207
Roupas 35
Rugido do Leão, o 119
Ryoko Owari Toshi [E4] 342

S

Sabedoria das Eras 125
Sabedoria é a Maior Arma 225
Sabedoria e Clareza 169
Sabedoria Que o Vento Traz 114
Sábio [Mental] 153
Sacerdote Guerreiro Tamori [Shugenja] 252
Sacrossanto [Social] 153
Salão dos Ancestrais [L5] 350
Salto da Lebre 221
Salve Nosso Barco 241
Salvar um Companheiro Ferido 241
Salvar um Oponente Ferido 241
Sang Kauw 203
Sangramento 269
Sangue de Osano-Wo [Espiritual] 154
Sangue do Kami, o 115
Sangue e Trevas 270
Sasumata 201
Saudável 82
Saúde Precária [Física] 162
Segundo Século (101-200 CI) 16
Sexto Século (501-600 CI) 18
Sétimo Século (601-700 CI) 19
Segredo Sombrio [Social] 162
Segredos ao Vento 175
Segredos são Marcas de Nascença 128
Seguidor da Morte [Bushi] 253
Seguir a Chama 185
Seja a Montanha 189
Seja Mais Heroico! 241
Sem Honra, Sem Glória 371
Sem Máscaras 128
Sementes das Trevas 277
Sentir a Brisa 132
Sentir o Vazio 194
Sentir 165
Seppuku 45
Sequência de Eventos 81
Servo [Material] 154
Shaiga [LD8] 348
Shiba 243
Shinden Asahina [G8] 348
Shinden Horiuchi [U3] 355
Shinomen Mori [G15] 368
Shiro Akodo [L9] 354
Shiro Chuda [CM8] 361
Shiro Daidoji [G9] 348
Shiro Heichi [CM9] 361
Shiro Hiruma [C8] 337
Shiro Ichiro [CM10] 361
Shiro Ide [U5] 355
Shiro Iuchi [U6] 355
Shiro Kaiu [C9] 337
Shiro Kitsuki [D7] 340
Shiro Kuni [C10] 337
Shiro Matsu [L10] 351
Shiro Mirumoto [D8] 340
Shiro Morito [CM11] 361
Shiro Moto [U7] 356
Shiro no Shosuro [E5] 342
Shiro no Soshi [E6] 342
Shiro Shiba [F8] 345
Shiro Shinjo [U8] 356
Shiro Tamori [D9] 340
Shiro Usagi [CM12] 362
Shiro Utaku Shojo [U9] 356
Shosuro 243
Shourido 45
Shugenjas/Monges 246
Shugenjas e Nível de Sabedoria 105
Shuriken 201
Silêncio de Dois Golpes, o 247
Silêncio Final, o 129
Silencioso [Física] 154
Símbolo de Água 171
Símbolo de Terra 191
Símbolo de Ar 178
Símbolo de Fogo 184
Simples Momento, um 247
Sinceridade (Astúcia) 139
Sinceridade (Makoto) 44
Siska [I14] 365
Sistema de Combate em Massa, o 236
Sistemas Opcionais 236
Sodegarami 201
Sol e Lua, o 291
Solidão Silenciosa 266
Sonhos Pecaminosos 270
Sopro do Dragão de Fogo 183

Sorriso de Shinsei 130
Sorte [Espiritual] 154
Status 93
Suave Claridade da Água 173
Suave Ferrão do Escrutínio 128
Sub-tipos 146
Subversor Chuda [Shugenja] 255
Sumo da Noite 334
Súplica 307
Sussurro do Aço 129
Sussurro dos Kamis, o 175
Sussurros Insidiosos 213

T

Tabela de Batalha 240
Tartaruga Sorri, a 227
Tático [Mental] 154
Tatuagens 115
Técnica de Matsu 248
Tempestade de Ar 174
Templo Alma Gêmea [F10] 346
Templo da Alma 125
Templo de Osano-Wō [I15] 265
Tempo e Estações 34
Tensai Isawa [Shugenja] 254
Terceiro Século (201-300 CI) 17
Terra 77
Terra Não Precisa de Olhos, a 265
Terra se Torna Céu 189
Terras dos Clãs Menores 359
Terras Neutras/Imperiais 362
Terras Sombrias e as Províncias do Clã Aranha, as . 356
Terremoto 192
Tesouros da Carpa em Jogo 107
Tesouros da Carpa 108
Tessen [Bushi], o 235
Testemunhar o Desconhecido 194
Testes Cooperativos 81
Testes Cumulativos 81
Testes de Anéis 80
Testes de Exposição à Mácula 276
Testes de Conjuração e Número Alvo de Feitiços 163
Testes de Feitiços 80
Testes de Perícias 79
Testes sem Perícia 80
Tetsu Kama Mura [D10] 340
Tetsubo de Terra 187
Tetsubo 202
Tipos de Aventuras 293
Tipos de Campanhas 286
Tipos de Flechas 199
Tipos de Testes 79
Tiro Certeiro, um 239
Tocar o Vázio 194
Tudo ao seu Tempo 225
Todo Leão é Seu Irmão 119
Tokigogachu [LD10] 353
Toku Torid-e [CM14] 362
Tomar a Bandeira Inimiga 241
Tonfa 203
Toque Mortal 266
Toque de Morte 274
Toque da Natureza 174
Toque da Terra 188
Toque de Benten 175
Tocar o Dragão do Vázio 267
Toque do Pecado, o 214
Toque do Vázio [Espiritual] 162
Toque do Vázio 123
Toque dos Elementos 249
Toque do Kamis 115
Toque dos Reinos Espirituais [Espiritual] 154
Torre Mirante da Montanha [U2] 355
Torre dos Sete Ferrões [E7] 353
Torre Shinomen [U4] 355
Torres Setentrionais da Chama [D4] 339
Torres Yogo [E10] 343
Toshi Ranbo [I16] 365
Transcender a Montanha 216
Treinar Animais (Astúcia) 143
Três Pecados, os 36
Três Substâncias Sagradas, as 41
Trevas Chamam Trevas 371
Trilha das Sombras,a 129
Trilhas Alternativas dos Clãs Maiores 251
Trilhas Alternativas Gerais 256
Trilhas Alternativas 245
Triunfo Antes da Batalha 117
Trovão e Fúria 224
Tsi Uchi [CM15] 362
Tsubute 201
Tsuma [G10] 348
Tsuno (Guerreiro Tsuno) 331
Tubarão Fareja o Sangue, o 108
Tudo Que Não é 371
Tudo Sacrificado pela Paixão 307
Tumba de Jade 191
Tumba Esquecida de Fu Leng [TS6], a 358
Tumbas Kitsu [L6] 350

U

Último Elo, o 172
Um Com o Vázio 123
Um Golpe, Dois Cortes 110
Unidades de Tempo Necessárias
Baseadas no Preço (NT.: ?) 258
Unidades de Tempo Necessárias para Criação 258
Usando a Perícia Corte em Jogo 136
Usar Maho 267
Utilizando Kihos 261

V

Vázio da Guerra, o 132
Vale da Centopeia [LD11] 354
Vale dos Dois Generais [CG22] 369
Vantagens e Desvantagens 145
Vantagens 146
Vapores Rejuvenescedores 169
Vázio 78
Velejar (Agilidade ou Inteligência) 144
Velocidade da Cachoeira 168
Velocidade das Montanhas 265
Velocidade das Ondas 169
Velocidade das Trevas 215
Velocidade do Javali, a 218
Velocidade do Relâmpago 109
Veneno Gotejante 333
Veneno 332
Venenos e Efeitos Condicionais 333
Vento Abençoado 174
Vento Nunca Para, o 132
Vento Sopra Para Todos os Lados, o 224
Vento Sussurrante 176
Ver Através das Mentiras 194
Verdade é um Tormento 273
Vergonha e Desgraça 44
Verificações de Dano 80
Viajante Iuchi [Shugenja] 255
Viagens 38
Vigilância da Mente 111
Forte e Vigilante 219
Vilarejo das Águas Claras [C1] 336
Vilarejos Centrais [I2, I3, I4, I5] 363
Vilarejo Gume Negro [U1] 354
Vingança 308
Vingança Pela ou Sobre a Família 308
Virtudes do Comando, as 229
Virtudes do Bushidô, as 42
Virtuoso [Mental] 154
Visão Irrestrita 194
Visão Oculta 176
Visão Ruim [Física] 162
Visitar 32
Visões da Fênix Sobre os Outros Clãs, as 63
Visões da Garça Sobre os Outros clãs, as 65
Visões do Caranguejo Sobre os Outros clãs, as 57
Visões do Dragão Sobre os Outros Clãs, as 59
Visões do Escorpião Sobre os Outros Clãs, as 61
Visões do Futuro 170
Visões do Leão Sobre os Outros Clãs, as 67
Visões do Louva-a-deus Sobre os Outros Clãs 69
Visões do Unicórnio Sobre os Outros Clãs, as 71
Vítima de Crueldade ou Infortúnio 308
Vitória do Leão, a 119
Viver Com Mácula 276
Vontade da Tempestade 121
Vontade de Pedra 115
Vontade dos Kamis, a 192
Vôo Sem Mente 122
Vôz [Físico] 154
Vôz da Honra 111
Vôz da Tempestade 120
Vôz de Meu Mestre 229
Vôz do Imperador 230
Vôz do Universo 125
Vôz dos Ancestrais, a 119
Vôz dos Céus, a 229
Vôz Vázia, a 195
Vyakarana [I17] 365

W

Wakizashi 204

Y

Yari de Ar 174
Yari 205
Yasuki Yashiki [C11] 337
Yobanjin Mura [F11] 346
Yogo Shiro [E9] 343
Yojimbo Shiba [Bushi] 254
Yumi 200

Z

Zarabatana 201
Zumbi 331

Sangue. Honra. Aço

Bem-vindo à 4ª Edição do épico RPG *A Lenda dos Cinco Anéis!* Junte-se a nós para a aventura definitiva de fantasia samurai, travada em perpétuas batalhas de honra e glória dentro dos limites do Código do Bushidô.

O Império Esmeralda exige muito de seus samurais: serviço ao seu senhor, serviço ao seu Clã, e serviço ao seu Imperador. O rígido e implacável código de conduta do Bushidô ata o samurai ao dever, fortalecendo seu caráter e definindo suas escolhas. Enquanto alguns samurais servem ao bem maior, outros usam as estruturas do Bushidô para manipular os subordinados e aumentar seu próprio poder. Você seguirá o caminho da honra ou o rejeitará? A escolha é sua!

Oito Clãs Maiores formam o coração da cultura de Rokugan. Cada um é definido por seus próprios princípios, valores e planos. Cada um vê o Código do Bushidô à sua própria maneira. Cada um busca servir ao Imperador com seus talentos únicos. Empunhe a alma de seus ancestrais — o daisho do samurai — e lute pela glória e honra de sua família e Clã. Agora é a hora para heróis, em um mundo onde a Honra é uma força mais poderosa que o Aço.

A quarta edição de L5A é a edição definitiva do premiado RPG. Dentro deste tomo você encontrará:

- Um jogo diferente de tudo que você já jogou. Honra e serviço são mais valorizados do que espadas mágicas de ogros vagabundos. Prepare-se para a gloriosa vida de um samurai!
- Uma única e compreensiva ficha de personagem. As regras de L5A nunca foram tão fáceis de aprender e jogar. Não é preciso consultar as páginas enquanto luta com seus inimigos!
- Uma abordagem segmentada à interpretação em Rokugan. A Quarta Edição encoraja os mestres de A Lenda dos Cinco Anéis a customizarem seu jogo, acrescentando ou removendo de suas campanhas como acharem melhor.
- Uma vasta história do Império Esmeralda e as crenças de todos os Clãs Maiores, com opções de jogo não apenas para os maiores clãs mas também para grupos menores como os Imperiais, Clãs Menores e o famoso Clã Aranha.

Saque sua espada e junte-se à luta por Rokugan.

EDITORA NEW ORDER

AEG

15 Years of L5R

WWW.L5R.COM

LENDA DOS CINCO ANÉIS e todas as marcas relacionadas pertencem a Alderac Entertainment Group Inc., todos os direitos reservados.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
12 Violência
Não recomendado para menores de 12 ANOS

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-68458-02-0
9 788568 458020